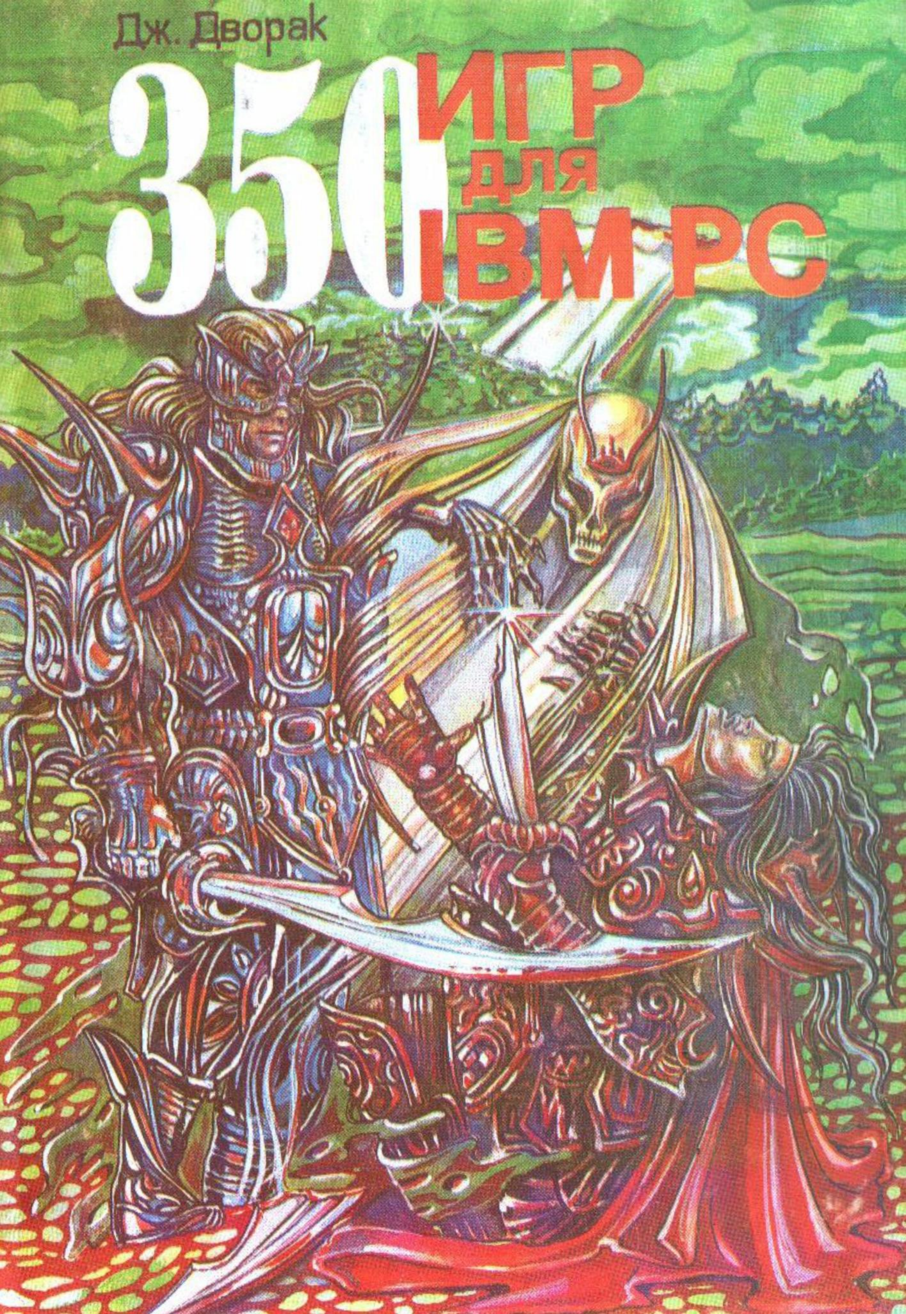

Дж. Дворак
350 ИГР для IBM PC

350

лучших игр для IBM PC

«ПЕРГАМЕНТ»
Санкт-Петербург
1994

Редактор В. Г. Эпштейн

ISBN 5-88029-001-8

ПРЕДИСЛОВИЕ К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ

Персональные компьютеры фирмы IBM за последние 3 — 5 лет завоевали рынок в России. Количество пользователей IBM PC в нашей стране достаточно велико и продолжает с каждым днем расти.

Большинство пользователей, как опытных, так и начинающих, не без удовольствия играют в компьютерные игры. Мир компьютерных игр у нас в России бездонный, но неупорядоченный. Издания, которые бы систематизировали всю информацию, связанную с компьютерными играми для IBM PC, на русском языке практически отсутствуют. Учитывая это, мы решили хотя бы частично заполнить этот вакуум.

В основу предлагаемого издания положен русский перевод ставшей классической книги двух американских авторов J. C. Dvorak, P. Spear «Dvorak Guide to PC Games», опубликованной в 1991 г. в США.

Книга содержит сведения об истории развития компьютерных игр, их классификации, защите от копирования и выборе необходимого оборудования. Основной объем книги занят описанием около 350 компьютерных игр для IBM PC.

Главы XV и XVII данной книги, посвященные играм «ON-line» и «Shareware», приведены без сокращений, т. к. содержат очень полезную информацию и опыт, который может быть интересен для пользователей и организаторов компьютерных сетей в России.

Надеемся, что появление данной книги поможет многочисленным любителям компьютерных игр, так как в их руки попадает подробное систематизированное описание лучших игр для IBM PC.

Рассчитываем также, что по нашей «вине» число людей, вовлеченных в прекрасный мир компьютерных игр, увеличится.

Мы будем весьма признательны всем, кто пришлет нам свои замечания и предложения.

Издательство «ПЕРГАМЕНТ»

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Разбить непрерывно растущую вселенную PC-игр на логические и осмысленные секции — задача не для робких. Такая задача не является даже логической. Книга составлена таким образом, чтобы ее использование было легким и приятным. Как пользоваться этой книгой:

Первые две главы описывают PC-игры в общем, и вам следует вначале прочитать их, чтобы получить хорошее представление об играх.

Глава 1 показывает, чем являются игры для нас, описывает различные категории PC-игр, обсуждает защиту от копирования, историю компьютерных игр, и дает некоторые сведения о бизнесе в области компьютерных игр.

Глава 2 отвечает на вопросы по поводу оборудования, что надо знать, когда имеешь дело с любым типом компьютерных программ; это особенно важно в области игр. Здесь также можно получить подробные сведения о решениях игр, подсказках, поддержке игр производителями.

Остальная часть книги будет посвящена собственно компьютерным играм. Именно к ней надо обратиться, чтобы получить конкретную информацию по конкретным играм. Именно здесь вы обнаружите названия и описания сотен лучших компьютерных игр, в которые вы можете играть. Здесь есть все для всех.

В книге рассмотрено 350 различных игр, выбранных из более чем 1000 доступных. Рассмотрены коммерческие игры, которые приходят в красивой упаковке, обернутой хрустящим полиэтиленом, игры, распространяемые за небольшую плату, а также игры, в которые можно играть, подсоединившись к коммерческим сетям.

Все известные игры разбиты на 15 отдельных категорий. Некоторые люди будут спорить по поводу выбора категорий и того, какие игры к каким категориям отнести. Отлично. Они могут написать свои собственные книги.

Игры, которые мы решили включить в каждую категорию, содержат в себе множество различных подходов. В разделы включены лучшие игры.

Рассказы о примерно 3/4 игр, рассмотренных в каждой категории, построены по единому плану. Указывается информация о производителе, приводится продажная цена, форма используемой защиты от копирования (если она имеется), и минимальные требования к оборудованию, нужному, чтобы успешно довести игру до конца. При-

водися также список других типов компьютеров, для которых игра выпускалась.

В книге рассказано о сути каждого названия игры, дано описание того, на что похожа игра, и даже дано несколько секретных рекомендаций, как пройти через наиболее сложные моменты игры, или приведены специфические стратегии.

Остальные сведения даются кратко. Также рассказывается кратко о других достойных внимания играх в категориях.

В главы о приключенских, ролевых и классических играх включены сведения об уровне сложности. Это очень важно. В этих категориях игры очень различаются по сложности. Было бы полным разочарованием начать какую-либо игру и обнаружить, что она предназначена для мастера.

ГЛАВА 1.

МЫ УЖЕ СМЕЕМСЯ?

Книга, которую вы держите в своих руках сейчас, является по-настоящему редкой книгой. Это книга о компьютерах, которая на самом деле ничего не рассказывает вам о том, как вести продуктивную работу.

С одной стороны:

- Здесь не найдется неясных рекомендаций о том, как читать и упрощать электронные таблицы;
- Здесь нет ничего, что заставило бы ваше оборудование работать быстрее, или хотя бы заставило работать сеть;
- Здесь нет трюков, как оптимизировать ваш жесткий диск или упорядочить на нем информацию, или же забить его до предела;
- Вы не сможете использовать книгу, чтобы напечатать для своей компании информативный циркуляр, или разработать конструкцию аэроплана, или здания для офиса, или же создать чудесный волшебный нож, который разрезает замерзшее бревно с той же легкостью, что и перезревший помидор;
- и она не даст вам пошаговых инструкций, как превратить DOS 5.0 в привлекательную мозаику.

Тем не менее, хочется надеяться, что вы не будете этим разочарованы.

С другой стороны:

- Эта книга предоставит вам тысячи возможностей как стать богатым, знаменитым, или и тем и другим;
- Она покажет вам экзотические и удивительные места, населенные мужчинами и женщинами в красивых одеждах;
- Она даст вам возможность греться и сверкать в лучах славы;
- Вы научитесь летать на самолетах, гнаться в Феррари или побивать врагов в их собственной игре - не имея первоначального опыта или кучи денег;
- Эта книга покажет вам даже надежнейшие пути «цеплять» женщин (о, мужчины!).

Однако давайте посмотрим правде в глаза: компьютеры могут быть чрезвычайно утомительны. Программы также могут быть утомительными. Они могут быть «серыми», наподобие отверток, холодильников, факсов или счетчиков километража. Бизнес тоже может быть скучным. Ваша работа, к сожалению, тоже может быть скучна.

Однако не обязательно, чтобы все вышеперечисленное было скучным, и часто это не так. Например, известно, что факс-аппараты могут воспитать мастеров слова, а отвертки очень многим помогли придти в себя от особенно трудной недели. С другой стороны, от липучей ленты у вас никогда не бывает эмоционального удовлетворения. По крайней мере пока.

Вещи бывают настолько скучны и утомительны только потому, что мы принимаем их такими, мы принимаем их слишком серьезно.

Пришло время развлечься. Работа и полное отсутствие игры делают людей угрюмыми. Это то, от чего предлагаемая книга может вылечить.

PC-игры

PC-игры — это игры, в которые вы можете играть на своем персональном компьютере, в отличие от игр, в которые играют на так называемых «игровых машинах», таких как Nintendo, Sega, Genesis, и им подобных. Из общего количества покупаемых игр около 75%-85% покупается для компьютеров фирмы IBM и совместимых с ними машин, которые используются для работы. В предлагаемой книге пишется именно о PC-играх; это игры, которые покупают взрослые, и это игры, играя в которые они расслабляются, когда предполагается, что они работают.

PC-игры дают нам шанс расслабиться играя, сбросить стресс. Что они делают лучше всего, так это создают альтернативные реальности, в которые можно погрузиться. Иногда эти реальности пытаются повторить наш реальный мир, и иногда они могут перенести нас в полностью враждебный или фантастический мир. От управления реактивным истребителем до управления командой Национальной Футбольной лиги, от сражений с драконами до создания новых миров, постройки дорог, воссоздания истории, исследования космоса, превращения в звезду живого приключения, до всего, что может изобрести наше воображение — PC-игры могут перенести и переносят нас туда.

Перед тем как вы скажете, что взрослые не играют в игры, позвольте сообщить вам некоторые факты, которые могут вас удивить:

Вид программного обеспечения, которые больше всего продается в Соединенных Штатах и Канаде - это компьютерные игры, не

электронные таблицы, не текстовые редакторы и базы данных, не графические пакеты и издательские системы, а игры.

Почти четыре из каждых десяти покупаемых программных продуктов - компьютерные игры на дискетах.

Более 8000000 компьютерных игр было куплено в 1991 году, из них более 6000000 - это игры для компьютеров фирмы IBM и совместимых.

«Хорошо»,- скажете вы. «Игр много. Но только дети играют в игры». Подумайте еще немного. Наибольший процент покупателей компьютерных игр составляют взрослые люди старше 35 лет, и в основном игры покупаются мужчинами.

Позвольте изложить вышесказанное иначе. Посмотрите на компьютеры, которые стоят у вас на работе, дома, в офисе. Проверьте жесткие диски. Почти на каждом компьютере, независимо от того где он стоит, дома или на работе, вы найдете какую-нибудь игру, в которую можно поиграть. Игры могут быть спрятаны в подкаталогах, но, наверняка, найдется хоть одна или более.

В игры играют все. Мы растем, играя в игры, в любые игры, начиная от игр типа «давайте представим» до школьного баскетбола. Были игры Monopoly, и Scrabble, и Risk, а может быть даже Dungeons and Dragons. Теперь мы играем в гольф, или теннис, покер. Мы даже иногда готовы бросить несколько жетонов в игральный автомат, хотя получим взамен только тридцать секунд игры до момента, когда нас расстреляют.

Практически каждый, кто использует персональные компьютеры, в то или иное время играет в компьютерные игры. Игра между делом — это часть жизни. Всегда позволено хоть иногда поразвлечься. Мы уже смеемся? Наверняка!

Число PC-игр

Указать точное число компьютерных игр очень трудно. Можно только примерно оценить число различных наименований игр, находящихся на рынке в любое время, а в настоящее время это число значительно превышает 500. В этой книге рассмотрено почти 400 различных игр, и возможно опущено столько же игр, сколько включено в эту книгу.

Мы только можем попробовать угадать число PC-игр, продаваемых и покупаемых каждый год. Наш подход состоял в следующем: взять информативное издание Ассоциации фирм, выпускающих программное обеспечение, и посмотреть количество денег, которые люди тратят на игры. На 1991 год это количество составило порядка 400 миллионов долларов. Если мы предположим, что средняя цена за одну игру около 40 долларов, то окажется, что было продано около 10 миллионов игр. В книге использован более консервативный подход и указана средняя рыночная цена в 50 долларов, поскольку

эта цифра соответствует рекомендуемой фирмами цене. При этом подходе получится, что было продано около 8000000 игр.

Скорость роста рынка PC-игр очень велика. Например, за первый квартал 1991 года было продано на 40% игр под MS DOS больше, чем за первый квартал 1990 года. Хотя процент меняется от квартала к кварталу, количество продаж в каждый год в два раза превышает количество продаж, сделанных за год до этого.

Когда мы разбиваем PC-игры на категории, мы имеем дело с меньшими числами.

Различные типы компьютерных игр

PC-игры не сводятся к играм типа «пристрели их». На самом деле военные игры — это лишь один из многих типов компьютерных игр. Мы разбили сотни доступных в любое время игр на 15 категорий.

- *Приключенческие игры.* PC-игры могут быть великолепным средством рассказывать истории. Эти игры представляют собой мультиплицированный рассказ, в котором вы видете и контролируете основной персонаж (а иногда и более одного) в очень детальном повествований. Это - компьютерные версии обычных повествований, начиная от душещипательных рассказов до технотриллеров, научно-фантастических приключений, фантазий и рассказов, до предела набитых разными обманами и мошенничествами. Приключенческие игры развиваются вокруг различных загадок и препятствий, которые вы, как участник повествования, должны преодолеть по мере развития рассказа.
- *Фантастические игры, в которых требуется играть некоторую роль (ролевые игры).* Их лучше всего определить как компьютеризованную версию рассказа Dungeons and Dragons («Подземелья и драконы»), но действие не всегда происходит в населенном варварами средневековом мире. Часто оно происходит в открытом космосе или в каких-либо областях будущего. В этих играх вы обычно управляете группой персонажей, которые становятся по мере развития игры сильнее и умнее, и делаете некоторые другие вещи. Так же изменяются и ваши враги. Сами рассказы в играх этого типа обычно менее детальны, чем в приключенческих играх, с большим упором на задачу побить чудовищ, чем решить загадки.
- *Имитаторы воздушных и космических сражений.* Это не военные игры, в которых у вас может оказаться неограниченное число вооружений и врагов, эти игры пытаются быть точны-

ми имитаторами полетов и сражений на реальных боевых самолетах. Эти игры предназначены для тех, кто хочет летать на больших и очень мощных машинах. Кабины пилотов выглядят как настоящие, инструменты работают как в настоящем бою, оружие является имитацией реально существующего, а полетные характеристики самолета (и самолета врага) соответствуют действительным. Имитаторы космических сражений выдуманы, однако они разработаны с целью точно повторить реальные маневры в космосе.

- *Имитаторы наземных и морских сражений.* Игры разработаны для военного оборудования и военных машин. Эта категория игр включает в себя симуляторы настоящих подводных лодок, кораблей и танков, и позволяет игрокам испытать реальные сценарии сражений, и выжить для того, чтобы понять, как использовать правильную тактику в следующей игре.
- *Самолеты, поезда и автомобили.* В отличие от этих имитаторов, все прочие являются имитаторами военного типа или имеют очень сильный упор на сражение. Эти же игры не относятся к таким имитаторам. Конечно, вы можете проехать на автомобиле по береговой дороге в Калифорнии со скоростью, вдвое превышающей разрешенную, и потанцевать на всех четырех колесах. Но вы также можете использовать эти игры, чтобы научиться безопасно летать среди облаков, и получать удовольствие от свободы полета. Вы даже можете делать такие вещи, как постройка и управление собственной железной дорогой.
- Спортивные имитаторы. Здесь вы можете обучать профессионалов и управлять ими. Эти игры - нечто большее, чем простое изображение бейсбольных игр в картинках, в некоторых из них вы можете даже контролировать реальное действие. Спортивные имитаторы дают нам возможность вести рискованную игру в нужное время, доказать, что мы можем выиграть с помощью быстроты, иметь в команде Генри Аарона и Теда Вильямса, или переиграть Томми Лазорду.
- *Аркадные игры/игры действия.* Это классические «игры действия» - все зависит от того, насколько быстро ваши руки могут дергать джойстик. Обычно о них говорят как о бессмысленных, так часто и бывает. С другой стороны, бывают времена, когда мы захотим или будем иметь потребность дать отдохнуть мозгам. Во многие из этих игр можно играть с помощью клавиатуры или мыши, и джойстики не всегда

необходимы. В чем есть необходимость, так это в быстрых рефлексах.

- *настольные игры, солитер и салонные игры*. Многие старые любимые игры появились в компьютерном варианте. Больше не нужно заниматься поисками партнера, чтобы поиграть в шахматы, букгаммон и риск. Некоторые из этих игр даже научат вас мошенничать наедине с монитором, и при этом не придется возвращаться домой с пустым карманом после неудачной ночи.
- *имитаторы реальности («игры в бога»)*. Это игры, которые позволяют вам создавать реальный мир из ничего. Это игры, которые позволят вам создать компьютерный мир из набросков, управлять городом, страной или даже миром.
- *Игры, в которых делаются деньги*. Они копируют игровую деятельность и учат высшим формам азартных предприятий: фондовая биржа, торговля недвижимостью. Они также позволят попробовать управлять корпорацией. Играйте в эти игры для удовольствия, или используйте их для того, чтобы научиться карабкаться вверх по лестнице карьеры.
- *Стратегические и военные имитаторы*. Примите участие в великих исторических событиях. Возьмите на себя командование немецкой армией у Ленинграда или армией Наполеона у Ватерлоо. Если военная стратегия — прошлого, настоящего или будущего — привлекает вас, если вы любите историю или вам просто интересно посмотреть, сможете ли вы изменить прошлое, то эти игры — для вас.
- *Игры для детей*. Если вы купили домашний компьютер, чтобы ваши дети научились его использовать, то эти игры достойны внимания. Реальность нашей культуры такова, что, как только малыши станут координированы настолько, чтобы правильно пользоваться клавиатурой или мышью, они хотят сразу приняться за такие игры, как Wing Commander, Populous или Eye of the Boholder. Однако же вокруг существует множество игр, в которые дети могут играть просто чтобы получить удовольствие, или же научиться чему-либо.
- Игры «OA-line». Было бы ошибкой считать, что все компьютерные игры для IBM PC приходят к нам на дискетах, плотноупакованных в красивые пакеты. Фактически, весь обширный мир компьютерных игр доступен и по телефону. Эта категория игр известна как «он-лайн» и включает в себя разнообразные игры, которые имеются в больших коммерческих «он-лайн» сетях и во многих локальных сетях типа «доска объявлений» (bulletin board system — BBS). Для игр

«он-лайн», кроме Вас и вашего компьютера, необходимы модем и ваша кредитная карточка.

- *Игры Shareware*. Будет ошибкой предположить, что все компьютерные игры приходят в красивых упаковках. Многие хорошие игры приходят вовсе без упаковок, и стоят от 10 до 30 долларов. Обычно вы можете их опробовать за очень низкую плату или вовсе бесплатно в течение нескольких дней и, если захочется получить легальную копию, следует послать по почте чек компании или лицу, которые создали игру.
- *Классические игры*. Мир PC-игр во многом похож на мир популярной музыки и фильмов: создается много игр различных наименований, некоторые становятся хитами и держат популярность в течение некоторого времени, другие пропадают. Постепенно эти хиты становится трудно отыскать, и мало-помалу они заменяются другими лучшими играми. Очень мало PC-игр живут более 2-3 лет. Из тех, что действительно остаются, многие настолько хороши, что становятся вечными, и они заслуживают того, чтобы в них играли. Некоторые, как Flight Simulator или King's Quest, обновляются время от времени, так что их можно рассматривать как практически новые игры. Остальные остаются неизменными, и уровень продаж у них таков, что они остаются в обращении, но уже не рекламируются активно их производителями. Это игры, которые не бросаются в глаза, «золотые» игры — классические PC-игры.

Защита от копирования

В мире текстовых процессоров, электронных таблиц, баз данных, настольных издательских систем, различных сервисных программ и прочих программных продуктов вопрос защиты от копирования практически мертв. Те из нас,кто использует компьютеры в бизнесе только в течение нескольких лет, или кто никогда не играл в PC-игры, возможно, никогда не встречался с защитой от копирования.

Защита от копирования используется, чтобы предотвратить нелегальное копирование компьютерных программ — компьютерного пиратства. Когда-то практически все компьютерные программы имели защиту от копирования, построенную так, что нельзя было скопировать сами дискеты. Подобная защита от копирования не пережила повсеместного внедрения жестких дисков и последующих воплей протеста бизнесменов отовсюду. Несмотря на опасения, что рынок компьютерных программ будет разрушен из-за нелегального копирования, он выжил, и защита от копирования исчезла практически в

любой области компьютерного программного обеспечения. Остается пока одно большое исключение - PC-игры.

Чтобы играть в PC-игры, нам придется иметь дело с защитой от копирования, за исключением игр, распространяемых как shareware. Производители говорят, что они вынуждены ставить защиту, из-за опасения потерять большое количество денег вследствие пиратства. Это может быть правдой, но мы никогда не получали никаких свидетельств, что PC-игры копируются чаще, чем другое программное обеспечение. Это отнюдь не извиняет пиратство, которое одновременно неправильно и незаконно. Однако же почему же игры до сих пор снабжаюся защитой?

В настоящее время нам приходится иметь дело с защитой от копирования. Сейчас есть пять основных подходов к защите, большинство из которых гораздо менее неудобны, чем они были несколько лет назад. Во многих случаях защиту от записи включают в саму игру. Как с наименее возможным злом, с этим приходится мириться, однако защита от копирования даже в наиболее неназойливой форме все-таки кажется вмешательством. Вот типы защиты от копирования, с которыми вы можете столкнуться:

На диске: Это самая старая и, слава богу, наименее распространенная сейчас форма. Она появляется только на старых, классических играх, которые не обновлялись несколько лет, или на некоторых играх европейского производства, особенно британского. На дискету записывается специальный код, чтобы предотвратить копирование или дубликацию. Вы не только не можете скопировать игру на жесткий диск, но и также обычно должны загружать систему с игрового диска. Более того, такая защита заставляет дисководы буквально трястись во время работы. Рассказывают о потере дисководом способности четко устанавливать головки после того, как его владелец поиграл в такую игру достаточно длительное время.

Ключевой диск: Другая менее распространенная форма защиты, метод ключевого диска позволяет вам скопировать игру на жесткий диск. Однако, когда приходит время запускать программу, вас просят вставить в дисковод один из первоначальных дисков. Без этого игра не запустится. Поскольку на ключевом диске стоит защита от записи, если вы потеряете или повредите его, игра на жестком диске становится бесполезной.

Основанная на документации: Это самый распространенный метод, и он имеет некоторые достоинства. Если использован этот метод, можно делать столько копий, сколько нужно. Все копии будут работать в точности как оригинал. Однако в какое-то время — либо в начале игры, либо где-нибудь внутри игры — вам задается вопрос, на который можно ответить, поглядев в документацию, которая пришла вместе с диском. Идея состоит в том, что легко копировать программное обеспечение, но не так легко скопировать руководство в 30-60 страниц.

Обычный пример такого метода: «Какое слово находится на странице 18 параграфе третьем, идущее по счету седьмым?» Если после определенного количества попыток не последует правильного ответа, вас бесцеремонно возвращают в DOS, иногда сопровождая это неприятным сообщением.

Кодовое колесо: Вариация предыдущего метода.

Бумага, с которой нельзя копировать: Здесь вас просят посмотреть слово, напечатанное на бумаге, с которой нельзя сделать копию на копировальном аппарате. Это достигается двумя методами.

Бумага с низкой контрастностью: Коричневые чернила на очень тонкой бумаге, на которой много текста. А теперь вспомните о том, что сила глаз уменьшается после сорока лет, и что эти люди имеют трудности с фокусировкой и контрастностью зрения. И подумайте о том, что средний возраст покупателя компьютерных игр именно сорок лет.

Невидимые чернила: Возможно, у этого есть более привычное название, но мы предпочли именно такое. Чтобы прочитать надпись, вам надо держать кусок красного целлофана над обманчиво пустой страницей. Как в сказке, появляется текст. Словно нам еще 5 лет. Конечно, не считая того, что такой способ глуп, целлофан может измяться, порваться или потеряться, и вам не повезло.

Кроме подразумеваемого оскорбления вашей честности, все формы защиты от копирования имеют общий недостаток: если вы потеряете или повредите документацию или защищенный диск, вы не сможете использовать программу или играть в игру. Если вы не предпримете что-либо, чтобы исправить положение, то деньги, которые вы заплатили за игру, оказываются выброшенными на ветер. В мире защищенных программ делается очень малая скидка на прирожденную честность, случайную ошибку или временные недостатки в мыслительной деятельности.

Первые компьютерные игры

Компьютерные игры — отнюдь не новое изобретение. Их история началась не с конца 1970 годов. Начало лежит гораздо раньше, тогда, когда Джон Кеннеди уже пробыл президентом Соединенных Штатов всего несколько месяцев.

На самом деле все началось с модели железной дороги. Студенты Технологического института в Массачусетсе были немало удивлены количеством способов, с помощью которых можно было разместить органы управления миниатюрной железной дорогой. Позднее, когда они наконец получили возможность работать на больших компьютерах института, их работа в бинарных вычислениях — ведь именно такие вычисления имитируются выключателями железной дороги — позволили им пройти хорошую подготовку в компьютерном деле.

Стив Рассел был одним из членов Клуба Моделей Железных дорог Высокой Технологии в Технологическом институте. Будучи волшебником в программировании, он летом 1961 года работал в Статистической лаборатории, когда у него и его друзей появилась идея перенести «мыльные» научно-фантастические рассказы Е.Е. Смита на компьютеры. В 1962 году Стив разработал программу для PDP-1. Эта самая машина теперь выставлена в компьютерном музее Бостона в Массачусетском Технологическом институте.

В «Космической Войне», как называлась эта программа, два синтезированных компьютером ракетных космических корабля (один похожий на толстую сигару, а другой на длинную обтекаемую трубу) могли летать по экрану, на котором помещалось изображение космоса. Игроки могли нажимать на кнопки, чтобы заставить ракеты менять направление движения почти так же, как позднее в игре Asteroids владельцы игровых машин Atari управляли своими кораблями. Каждая ракета несла на себе 31 торпеду, и, в то время как они летели по экрану, игрок мог выстрелить точечку из носа своей ракеты в направлении другой. Если точка действительно пересекала очертания другого корабля, программа определяла, что торпеда успешно поразила другой корабль и другой корабль «взрывался». Взорванный корабль пропадал с экрана и заменялся нагромождением точек, которые изображали его остатки.

Конечно, общество программистов и взломщиков программ не может удовлетвориться качеством любой программы, независимо от того, насколько она легка или интересна. Изменения были неизбежны. Один из друзей программиста, будучи недовольным случайным образом построенной картой звездного неба, которую Рассел первоначально поместил в игру, взял звездный атлас и ухитрился запрограммировать нашу собственную галактику, вплоть до звезд пятой величины. Другой добавил гравитацию в игру, а третий ввел возможность побега в гиперпространство, при этом, чтобы показать место, где корабль покинул звездную систему, на экране оставался след ускорения.

Даже Рассел сделал некоторые изменения. Зная, что у настоящих торпед вероятность поражения цели не 100%, а меньше, он решил придать звездным торпедам возможность ошибки, и добавить случайный элемент в траектории ракет и время взрыва. Его друзья терпеть не могли новую версию, поскольку они хотели бы иметь в игре ту же степень уверенности, которая существовала в программировании.

Рассел вернул программу к прежней версии и, не успели оглянуться, как «Космические войны» оккупировали компьютеры колледжей по всей стране.

«Космические войны» стали настолько популярны к середине шестидесятых, что Нолан Бушнелл, создатель Atari, очень привязался к игре во время учебы в университете штата Юты. К 1970 году

Бушнелл построил свою собственную машину, использовав 185 встроенных цепей для подсоединения к телевизору и для выполнения одной-единственной функции. Эта функция была игрой «Компьютерный Космос», вариант «Космических Войн», в котором ракета сражалась с летающими тарелками вместо другого корабля.

«Космические Войны» были не единственным предшественником коммерческих компьютерных игр, появившихся на больших компьютерах в колледжах. Какой-то неизвестный автор начал играть в игру Star Trek («Звездный путь») в шестидесятых годах. Никто не знает, кто первым создал такую игру — он или она, вероятно, подали бы судебный иск, если бы автор игры был точно определен — но эта игра также появилась на колледжских компьютерах по всей стране к 1969 году.

Игра «Звездный путь» сама по себе была не очень изощренной. В игре были линии наподобие решеток, которые позволяли звездным кораблям путешествовать от одной точки к другой, игра использовала символы для идентификации кораблей, предоставляла численную информацию в процентах, и позволяла летать быстрее, чем скорость света. К середине 70-х годов почти на каждой домашней компьютерной системе была доступна та или иная форма этой игры. Существовала версия этой же игры для IBM под названием Star Fleet («Звездный Флот»).

Наконец, стоит упомянуть пожалуй наиболее важную игру, Adventure («Приключения»). В игре использовались двухсловные команды, имя ее разработчика Вилл Краудер. Это была первая приключенческая компьютерная игра.

Кроме того, в конце 70-х была создана игра по имени Zork, которая стала доступна для пользователей домашних компьютеров в 1981 году. Эту игру до сих пор можно купить. Игра Zork основывается на игре Adventure.

ГЛАВА 2.

РАЗГОВОР О ТЕХНИКЕ, ТРУДНЫЙ ВЫБОР И ХОРОШИЕ СОВЕТЫ

«О, ведь это просто игрушка!»

Возможно, вы уже слышали эти слова несколько раз. Обычно так говорят, чтобы показать, что, хотя компьютер и не является просто кучей мусора, он все же не из лучших. Для настоящих компьютеров нужна большая мощность, чтобы выполнять серьезную работу. Людям, которые так думают, нужны мощные машины для трудных вычислений, такие машины должны сортировать данные быстрее, чем мы сможем сказать «сформируй почту», выдавать годовые отчеты, используя немыслимое количество шрифтов, и управлять локальными сетями - по крайней мере большую часть времени. Такие мощные машины заключают в себе гораздо больше силы, чем требуется для игрушек.

Ирония в том, что компьютерные игры являются программами, самыми требовательными к используемым компьютерам — игры могут выжать все не только из самого компьютера, но и из всех его периферийных устройств.

Вы не ошиблись. PC-игры требуют больше от компьютера, чем любое другое программное обеспечение.

Вы можете спросить: «Как так могло случиться?» Ответ чрезвычайно прост. Компьютерные игры вбирают в себя все, что только можно. В них скомбинированы двигающиеся картинки, реалистичные звуковые эффекты, музыка и цветная графика высокого разрешения. Все это соединено воедино и представляет собой целый фильм, которым вы, однако, можете управлять. Для баз данных и электронных таблиц большие мощности не нужны.

Справедливо, что не все игры используют возможности компьютера полностью, но появляется все больше игр, которые это делают. Сейчас это становится обычным. Завтра это будет правилом.

Того PC, который стоит на вашем столе, который вы используете в офисе или дома, должно быть достаточно, чтобы запустить почти любую выпускаемую сейчас игрушку. Создатели игр действительно

стараются приспособить игры к новому оборудованию, но при этом они заботятся о том, чтобы как можно больше людей смогло играть во вновь появляющиеся игры. С другой стороны, более старые PC, которые с успехом можно использовать в бизнесе, непригодны для того, чтобы ходить по дорогам игры Link или взлететь до небес в Falcon 3.0.

SRL

«Ну вот, еще одно сокращение»,- тяжело вздохнете вы.

SRL означает System Requirement Label («требования к системе»). Если вы когда-либо покупали игры или хотя бы смотрели на их коробки, вы видели нечто подобное, хотя и не знали точного названия. Это - маленькая табличка на коробке с игрой, и туда внесены *минимальные* требования к оборудованию, которые необходимо выполнить, чтобы в игру можно было играть. Перед покупкой посмотрите на эту таблицу, чтобы убедиться, что ваш компьютер соответствует или превышает по величине эти требования.

Ниже приведены некоторые сведения, которые вы увидете на табличке SRL.

Первая вещь, которую вы заметите - это тип компьютерной системы, для которой была разработана игра. Для IBM и IBM-совместимых компьютеров (включая Tandy) будет написано IBM. Если на табличке будет написано Amiga, Mac, C-64 bkb Atari-ST, то у вас в руках не та коробка, которая вам нужна, если, конечно, вы не покупаете игру для какой-нибудь из этих систем.

SRL также скажет, какой графический стандарт поддерживает игра, например CGA, EGA, VGA или Hercules черно-белый. Если на табличке написано VGA ONLY, то вам потребуется VGA-монитор и соответствующая графическая карта, чтобы запустить игру. Практически все игры поддерживают стандарты CGA, EGA и monochrome.

Вы также найдете цифру, обозначающую полное количество памяти, требуемое для игры. Обычно требуется 2M, иногда меньше. Если на вашем компьютере 1M, то играть вы не сможете.

Некоторые игры теперь требуют 4 мегабайта или более. Для таких игр вам потребуется также драйвер расширенной памяти, такой как QEMM. Этот факт не всегда упомянут в SRL.

Вы также можете увидеть рекомендуемую скорость компьютера, например «30» мегагерц или выше. Это минимальная скорость процессора компьютера, на котором эта игра еще может быть запущена. Если скорость центрального процессора ниже, вы не будете удовлетворены скоростью игры.

Иногда вы увидете «требуется жесткий диск». Это не требует комментариев, хотя может потребоваться не менее 10 мегабайт свободного места на диске.

Также могут быть указаны рекомендуемые устройства, такие как саунд-карты, джойстики и прочие.

Наконец, вы увидете тип дискет, которые находятся в коробке. Убедитесь, что используется тот тип дискет, которые вы можете прочитать на своем компьютере. Не покупайте игру на трехдюймовых дисках, если у вас только пятидюймовый дисковод. Также проверьте, высокой плотности дискеты или нет.

Вопросы оборудования

PC-игры используют компьютер полностью. Ничто не требует от компьютера или от его совместимости больше, чем компьютерные игры. Помня это, давайте обсудим некоторые вопросы необходимого оборудования и периферии, которые могут очень сильно повлиять на качество игры.

Память

Важно понимать несколько основных фактов, касающихся памяти, и то, как они влияют на качество игр.

Прежде всего, есть огромное различие между полной памятью компьютера и свободной памятью. Все программы, которые прогоняются на компьютере, требуют свободной памяти. Даже простое включение компьютера требует памяти. Если у вас есть мышь, это тоже требует памяти. Если у вас стоит система меню, это тоже требует памяти. Чем больше программ вы установите на компьютере до запуска игры, тем меньше памяти останется для самой игры.

У многих людей возникают проблемы, если у них на компьютере стоит 1М памяти, или даже 2 мегабайта или более, и, хотя купленная игра требует только 1М, она не запускается. Это означает, что у вас недостаточно свободной памяти, и вот почему.

В те дни, когда IBM впервые выпустила PC, самым популярным компьютером был Apple II. В нем было 48K оперативной памяти. IBM решила, что она будет выпускать компьютеры с 64K памяти, и сделает возможным ее увеличение до 1М.

«УУУх»,— воскликнул мир от восторга.

В то время такой объем памяти казался огромным, но, конечно, дела редко идут так, как их планируют. В конце концов оказалось, что даже такого количества памяти явно недостаточно.

Предел в 1M памяти навязан каждому компьютеру, работающему под DOS, независимо от типа процессора. До недавнего времени это не представляло собой проблему, но технология развивалась дальше, и этого обычного количества памяти стало не хватать. И разработчики нашли пути, позволяющие компьютеру использовать больше, чем 1M памяти.

Поэтому вы будете встречать такие слова, как расширенная или верхняя память. Эти слова обозначают почти одно и то же: память за пределом рубежа 1M.

До недавнего времени играм требовалось совсем немного памяти. Сейчас ситуация изменилась. Люди требовали - и получили - более интересные и сложные игры, игры, которые нуждались в большем количестве доступной памяти. Некоторые игры требуют вплоть до 6 мегабайт. Сейчас это еще необычно, но в будущем станет привычным явлением.

Даже если у вас установлено количество расширенной памяти достаточное, чтобы играть в большие игры, вам потребуется менеджер верхней памяти, чтобы использовать ее. На рынке их сейчас имеется несколько, самый популярный из них QEMM, который мы и рекомендуем.

Практически все игры, имеющиеся сейчас, требуют только стандартную память от 0 до 640K. Даже если у вас на PC стоит 1,2,4 или 8 мегабайт памяти, ключевыми являются эти первые 640 килобайт.

Однако для многих игр вам все равно придется освободить как можно больше свободной памяти. Типичная игра может потребовать 580K свободной памяти из 640K стандартной. Помните об этом, если вы используете резидентные программы. К этим программам относятся программы меню, проверки правописания, драйвера мыши, и много других. Они находятся в памяти компьютера с момента его включения и в течение всего времени, когда ваш компьютер работает. Как и сама DOS, они используют память, а многие игры требуют столько памяти, сколько возможно. Вероятно, вам придется иногда выгружать эти программы из памяти, чтобы поиграть в некоторые игры.

DOS 5.0 - хороший способ справиться с положением. Она включает в себя менеджер памяти для очень больших программ, большая часть этой памяти может быть расположена за пределами стандартной границы 640K, и у этой системы также есть возможность не использовать стандартную память для резидентных программ. Совместите эту систему с менеджером верхней памяти, и вы получите хорошее решение проблем, связанных с памятью.

Графические адаптеры

Хотя в игры можно играть и на монохромном дисплее, лучшие игры, доставляющие кучу удовольствия, требуют цветных мониторов. В цветных графических стандартах произошел большой скачок с тех пор, когда для IBM PC стали доступны первые цветные мониторы. Если вы играете в PC-игры, то должны знать, какой вид графики может использовать ваш компьютер, и может ли он это делать вовсе. Вообще вся PC-графика содержится в маленькой плате, называемой графической картой.

Первым графическим стандартом был CGA (Color Graphics Adaptor), который может изображать 4 цвета одновременно из 16 возможных. Игры в этом стандарте выглядят лучше, чем на монохромном дисплее, но по сравнению с современным стандартом выглядят не лучшим образом.

Графический стандарт, разработанный после CGA, назывался EGA (Enhanced Graphics Adaptor), и он может изображать 16 цветов из 64 возможных. Также разрешение и четкость на EGA-системах значительно выше, чем на CGA. Игры в этом стандарте выглядят гораздо лучше.

Однако цветной стандарт, который следует выбирать в настоящие дни — это VGA (Video Graphics Array). VGA-система может изображать одновременно 256 цветов из 256000 доступных, и разрешение у нее гораздо выше, чем в стандарте EGA. Графика VGA гораздо детальнее и четче, чем на так называемых 16-битовых «игровых машинах», таких как Super Nintendo или Sega Genesis. Вследствие большого количества цветов и хорошего разрешения, игры, использующие VGA, обычно больше по размеру, чем разработанные для EGA или CGA. Это основная причина, по которой вам требуется больше места на диске и больше свободной памяти, чтобы запускать современные игры.

Четвертый графический стандарт - это стандарт SVGA. SVGA - это расширение стандарта VGA, которое предоставляет гораздо лучшее разрешение. Это высокое разрешение важно для программ или приложений, таких как Microsoft Windows или CAD, но в настоящее время играми он используется очень мало. Потребуется несколько лет, чтобы использующие SVGA игры стали обычным явлением. Режим SVGA поддерживается многими картами VGA, но на игру это никак не влияет.

Существует также монохромный стандарт. На моноохромном дисплее показывается один цвет на черном фоне. Обычно это черно-белый дисплей, однако чаще можно увидеть янтарный или зеленый цвет. Монохромный стандарт обычно именуют стандартом Hercules, по имени компании, которая впервые его разработала.

Вам необходим монитор, который поддерживает ваш графический адаптер. Вам потребуется VGA-монитор, чтобы можно было использовать VGA-карту, и EGA-монитор для карты EGA. Однако свойства видеокарт и мониторов наследуются. Это означает, что на мониторе и карте VGA можно прогонять игры EGA и CGA, а на мониторе и карте EGA можно использовать CGA-игры. В другую сторону это не работает.

Имеется исключение из этого правила. Это мультичастотный монитор, мультисинк. Эти мониторы могут поддерживать несколько стандартов одновременно, и обычно их считают совместимыми по направлению вверх. Большинство новых видеостандартов ненамного отличаются от старых, поэтому очень часто мультичастотные мониторы будут поддерживать новый стандарт. Если у вас мультичастотный монитор, вам не потребуется покупать новый монитор при появлении нового стандарта.

Рекомендуемое оборудование.

Это рекомендуемое оборудование обычно перечислено на упаковке игры вместе с другими ее характеристиками.

Звуковые карты

Почти каждый компьютер марок Atari, Tandy, Amiga, Commodore, Macintosh способен воспроизводить музыку. К сожалению, разработчики IBM PC не включили эту способность в свои изделия. IBM PC может давать сигнал в случае, если что-нибудь не в порядке. Он звучит, когда цифры в вашей электронной таблице не сходятся, или же когда вы попытаетесь сдвинуть курсор за последнее слово в документе.

Разработчики игр прилагали множество усилий, чтобы сделать звук лучше, но здесь просто не очень велик простор для фантазии. Маленький динамик IBM PC лежит под платами и другим оборудованием, которые заглушают его сигнал. Некоторые PC едва ли можно услышать, другие звучат как гудок автомашины. Игроки, прослушав один или два раза звуки, издаваемые игрой, звук обычно выключают. Возмущение же самих игроков пропадает значительно позднее.

К счастью, производители звуковых карт преуспели там, где разработчики IBM PC дали маху. У игроков теперь большая возможность для выбора, от дешевых до дорогих карт. Одни карты являются внутренними, другие включаются в принтерный порт. Мы начнем перечисление с самых дешевых, но для большинства карт цены не приводятся. Рыночная цена слишком быстро меняется.

RealSound™

Фирма Access Software, создатель высокотехнологичных и занимательных игр CountDown, CrimeWave, игры в гольф Links, запатентовала RealSound. RealSound - это не оборудование, а программное решение для вопроизведения звука. Продукт поступает вместе с играми.

Фирма записывает реальный звук и музыку и переводит звуковые волны в цифровую информацию, которую можно хранить на диске. Затем происходит обратное преобразование, и мы слышим звук из громкоговорителя компьютера. Цифро-звуковой преобразователь (DAC) работает хорошо. К сожалению, такой способ решения проблемы требует некоторого дополнительного оборудования, чтобы работать наилучшим способом. Без него звук звучит довольно шепеляво, а иногда он едва слышен. Звук будет гораздо лучше, если вы проведете кабель от громкоговорителя компьютера к внешнему усилителю или громкоговорителю.

Disney's Sound Source

Фирма Disney разработала дальше идеи фирмы RealSound. Disney's Sound Source - это маленькая коробочка стоимостью в 40 долларов, в которой находится DAC, отдельный громкоговоритель, и маленьких усилитель. Все это влезает в маленькую коробочку с ручкой управления громкостью. Коробочка с помощью кабеля подсоединяется к принтерному порту, где Sound Source получает звуковую информацию от игры. Поскольку вы, вероятно, никогда не играете и не печатаете одновременно, конфликта не происходит.

Sound Source добавляет к вашей игре настоящие звуковые эффекты. К сожалению, очень мало компаний (кроме Disney), которые поддерживают Sound Source в настоящее время, хотя дело идет к тому, что положение вещей изменится. Так как имеется внешний громкоговоритель и усилитель, Sound Source звучит гораздо лучше, чем RealSound, однако звук остается немного шипящим. Персонажи Уолта Диснея, тем не менее, звучат на нем великолепно.

Adlib

Созданная канадской фирмой в 1987 году, карта Adlib вставляется в разъем внутри вашего PC. Вместо воспроизведения предварительно записанных звуков, карта Adlib использует частотную модуляцию для создания тонов, которые напоминают звучание музыкальных

инструментов. С помощью смешения тонов карта может синтезировать сотни разных инструментов и даже звуки, напоминающие взрыв.

Будучи первой звуковой картой на рынке, Adlib сейчас поддерживается практически каждым крупным производителем игр. Adlib рассматривается как стандарт звуковых карт, и многие другие производимые в настоящее время карты совместимы с Adlib.

Стандартная карта Adlib не имеет DAC, поэтому она не может воспроизводить голоса или реальные звуки. Однако Adlib начала производство своей карты Adlib Gold. Такая карта поддерживает DAC, но стоит гораздо больше, чем стандартная карта Adlib.

SoundBlaster

SoundBlaster использует подход, взятый на вооружение практически каждым производителем звуковых карт. Разработайте карту, которая сравнима с теми, что были выпущены до нее, добавьте несколько новых возможностей и пару долларов к цене - вот вам и новая звуковая карта. SoundBlaster использует те же синтезирующие чипы, как и Adlib, поэтому он может воспроизводить звуки этого стандарта в любой игре. Но в SoundBlaster также имеется и DAC. Например, чужак в игре Stellar 7 фирмы Dynamix может разговаривать. SoundBlaster также добавляет нестандартный MIDI (Musical Instrument Digital Interface, цифровой интерфейс для музыкальных инструментов) для музыкантов - любителей.

Длительное время Adlib и несколько более дорогой SoundBlaster управляли рынком, но появилось и новое поколение звуковых карт. Большинство из них сохранили совместимость с ранними стандартами, но у них появились новые возможности и увеличилась стоимость.

Covox

Продукт фирмы Covox SoundMaster II прямо предназначен для рынка SoundBlaster'ов. Он улучшает подход MIDI, и добавляет немного качества к DAC-технологии. Как и модель Sound Source, Covox SoundMaster II содержит свой собственный усилитель.

Covox SoundMaster II также включает в себя особенность, которой нет у других звуковых карт. У него есть микрофонное приспособление. Используя его и программное обеспечение для этой карты, вы можете говорить с компьютером, а не нажимать кнопки на клавиатуре.

Roland

Это дорогостоящий продукт. Карты Roland не пытаются покорить рынок игр, будучи направленными на профессиональных музыкантов, у которых, как надеются разработчики, есть много денег. Но поскольку звук у карт Roland великолепен, завистливые производители игр все равно их поддерживают. Серия началась с карты MT-32 Sound Module, который использует интерфейс MIDI MPU-401, являющийся стандартным среди музыкантов. Новая карта фирмы Roland, LAPC-1, добавляет к синтезированной музыке некоторое количество предварительно записанных звуков.

Но знать все это вам не обязательно. Просто помните о том, что карты Roland звучат великолепно, но они дороже большинства звуковых карт. В них отсутствует DAC, поэтому вы не услышите голоса или специальные звуковые эффекты.

ATI

ATI, лидер на дешевом видеорынке, осенью 1991 года дебютировала на звуковом рынке, представив свою карту AudioFX. Эта карта совместима в Adlib, SoundBlaster и MIDI, и это также самая дешевая стереокарта из представленных на рынке.

Карта BGAudio фирмы ATI совмещает в себе черты AudioFX и видеокарты вместе с поддержкой мыши. Используя эту карту, вы можете вставить сразу три устройства в один разъем.

Если вы хотя бы один раз поиграли в игру на компьютере, оснащенном звуковой картой, пути назад нет. Вам захочется обзавестись одной из таких карт. Но какой?

Вопрос просто заключается в том, сколько вы хотите потратить. Самые дорогие звуковые карты обычно звучат лучше всех, но суть в том, что вам хочется получить карту, звук которой кажется *вам* наилучшим. Как только вы начнете использовать такую карту, все сравнения с другими картами потеряют всякий смысл.

Если это возможно, прослушайте звуковые карты в магазине, или на компьютере, где эта карта установлена, чтобы принять правильное решение. Вы, вероятно, захотите убедиться, что в карте предусмотрена поддержка DAC, чтобы была возможность воспроизводить голоса. В этом случае, если вы планируете дополнить свою машину диском CD-ROM, вы будете подготовлены к тому, чтобы играть в следующее поколение игр.

Проверьте, имеет ли карта порт для джойстика, может быть, вы захотите обзавестись им когда-нибудь. А если вы хотите проверить собственные музыкальные способности, убедитесь в наличии MIDI-

порта, чтобы вы смогли использовать синтезатор совместно с компьютером.

Большинство карт содержит встроенный усилитель, но не содержат громкоговоритель. Либо присоедините кабель от карты к своей стереосистеме, либо купите набор маломощных динамиков, которые можно поставить рядом с компьютером. Однако не ставьте их на стол, поскольку они содежат мощные магниты, которые способны уничтожить данные на дискетах.

Когда все правильно подсоединено, вы удивитесь, почему же раньше не купили звуковую карту.

Джойстики

Джойстики - одно из наиболее привычных внешних устройств, и их не надо изучать так же тщательно, как звуковые карты, но, тем не менее, покупать их надо осторожно. Все джойстики делают практически одно и то же: они говорят компьютеру, в какое место экрана следует помещать различные объекты. Более дорогие модели делают это лучше, чем дешевые.

Джойстики содержат в себе два устройства, называемых потенциометрами, это научный термин для ручек, которые можно поворачивать. Передвижение рукоятки джойстика вправо-влево поворачивает один из них, вверх-вниз — другой, а диагональное перемещение заставляет поворачиваться оба. Потенциометры говорят компьютеру, насколько их повернули, и PC соответствующим образом контролирует изменения на экране. Если соотношение между потенциометрами при обороте не одинаково, они посылают на PC противоречивую информацию. Более дешевые джойстики имеют эту проблему: они не очень хорошо центрируются, и управление с их помощью выглядит не очень реально.

Джойстики производства Apple, также как и производства IBM, используют потенциометры. На самом деле многие джойстики имеют переключатели, типа toggle switch, которые можно использовать как на компьютерах IBM, так и на компьютерах Apple. Однако не пытайтесь использовать джойстик типа on/off switch от Atari или Commodore/Amiga на PC. Эти джойстики используют переключатели, а не потенциометры, поэтому они просто несовместимы. (Их, в отличие от аналоговых джойстиков фирмы IBM, называют цифровыми).

Джойстики Tandy совместимы только с машинами Tandy.

В наше время компьютеры IBM PC работают гораздо быстрее, чем их предшественники, однако стандарт порта для джойстика остался таким же, как и в век машин XT. Поскольку игры включают в себя по крайней мере три различных производителя - производителей компьютера, игры и самого джойстика, - то конфликт стандартов и разработок может вызвать проблемы. Вот почему компании Kraft, CH

Products и Advanced Cravis продают настраиваемые игровые карты. Повернув рукоятку на этих картах, вы сможете точно настроить работу джойстика, компенсируя любую проблему, вызванную несовпадением стандартов.

Вот как надо подбирать джойстик.

Выньте джойстик из коробки и почувствуйте, насколько удобно он лежит в вашей руке. Прочувствуйте натяжение в рукоятке, а также доступность кнопок. В лучших джойстиках имеются заглубленные калибровочные рукоятки, это делается для того, чтобы не сбить настройку при резком движении.

Наконец, проверьте цену. Когда имеешь дело с джойстиками, обычно получаешь то, за что платишь. Вот почему многие любители джойстиков предпочитают модель Advanced Gravis MKVI. Он надежен, разработчики фирмы Sierra On-Line используют его для проверки новых игр. Это также единственный джойстик, который позволяет регулировать натяжение рукоятки, движется ли рукоятка легко или с некоторым сопротивлением. Также на нем имеется большая пистолетная рукоятка, специально для военных игр, хотя многие игроки говорят, что такую рукоятку труднее ощущать и контролировать. Наконец, кнопки для стрельбы A и B можно комбинировать любым способом. Рукоятка также очень надежна и хорошего качества.

Впрочем, пусть вами руководит ваш кошелек. Джойстики ***необходимы***, если вы любите имитаторы полетов и сражений.

CD-ROM

PC-игры нынче доступны на дисках CD-ROM. К рождеству 1991 было только несколько названий, но планируется выпустить гораздо больше таких игр. Многие люди, связанные с рынком PC-игр, предсказывают, что к 1994 году практически все основные компьютерные игры будут доступны в формате CD-ROM дисков. Это в основном потому, что для хранения большой игры теперь требуется около 10 дискет высокой плотности. Это уже ***после*** того, как игры были заархивированы. И не забывайте, что год от года PC-игры становятся больше, но уж никак не меньше.

Стоимость дискет и их дубликации — это одна из причин (правда, не главных) высокой стоимости компьютерных игр.

Диски CD-ROM — будущее для всего программного обеспечения. Дисковод ACD-ROM способен читать CD-ROM диски. Такие диски — это практически то же, что вы можете увидеть в любом музыкальном магазине, и, фактически, большинство дисководов CD-ROM может читать компьютерные диски CD-ROM и воспроизводить музыку с музыкальных дисков одновременно. Диски CD-ROM кажутся наиболее удобными для хранения компьютерных игр по следующим причинам.

Во-первых, диск CD-ROM может хранить до 600 мегабайт данных. Это эквивалентно 1700 дискетам DS/DD. Только представьте, сколько игр можно записать на такой объем!

Во-вторых, в настоящее время на диски CD-ROM нельзя вести запись, поэтому почти невозможно сделать дубликаты содержащихся на этих дисках программ.

В-третьих, звуки на CD-ROM записываются в цифровом виде, так же как и на лазерных музыкальных дисках. Учитывая тендецию улучшения звуковых эффектов в PC-играх, диски CD-ROM являются наилучшими для хранения и обработки звука.

В настоящее время есть некоторые недостатки в технологии CD—ROM. Первым барьером является стоимость, хотя этот барьер скоро исчезнет. В 1991 году произошло первое существенное снижение цены на оборудование CD-ROM, и многие производители назвали цену в 400 долларов в качестве верхней границы. Это довольно значительное снижение, если сравнить его с ценой в 1000 долларов в недавнем прошлом. Конкуренция снизит эти цены еще сильнее.

Другая проблема - это скорость. Многие думают, что CD-ROM — это большой жесткий диск. Это не совсем верно. Типичный жесткий диск имеет скорость доступа от 10 до 25 миллисекунд. Время доступа для CD-ROM дисков составляет 1000 миллисекунд (целая секунда!), и даже самые быстрые из дисков CD-ROM имеют скорость доступа более 300 миллисекунд. Это намного больше, чем аналогичная величина для самых медленных жестких дисков.

Последняя проблема, связанная с дисками CD-ROM — это необходимость переставлять диски. Чтобы запустить любую программу с диска CD-ROM, вам необходимо поставить в дисковод соответствующий диск, вынув тот, который находился там до этого. Вспомните, как утомительно часто менять дискеты! Для тех из нас, кто предпочитает хранить все на жестких дисках, это может быть досадно. Изменения в CD-ROM - технологии действительно происходят, но эти диски остаются медленными и дорогими.

Идеальный компьютер для игр

PC, который стоит у вас на столе, в офисе или дома, отлично приспособлен для того, чтобы на нем можно было играть в игры. Скорее всего, вы это уже делаете. Тем не менее, если вы смогли добраться до этого места книги, вы, вероятно, думаете, чем же должна обладать идеальная игровая машина. Машина, которая вполне доступна по цене простым людям. Например, то, на чем ваш ребенок смог бы выполнять домашние задания, и в то же время с успехом запускать свои игры.

Давайте поставим вопрос иначе. Если бы вы думали о том, чтобы заменить или улучшить свой PC для работы или бизнеса, и при этом

так, чтобы этой переделки хватило на несколько ближайших лет, что бы вы купили?

Ответы на эти два вопроса не исключают друг друга. На самом деле эти два вопроса практически тождественны.

CPU (блок центрального процессора). Чтобы полностью задействовать VGA-графику, необходима некоторая мощность. Забудьте о компьютерах на 286 процессоре. Минимум того, что вам необходимо - это процессор 80386SX 30 мегагерц. Лучше будет обзавестись процессором 386DX 40 мегагерц. Если вы не разрабатываете самолеты и не пересчитываете электронные таблицы, этого будет вполне достаточно для вашего бизнеса. Если вы хотите потратить еще немного долларов, обзаведитесь моделью 50 мегагерц. Вам не нужны машины на 80486. Они похожи на большие машины с процессором 80386 и с сопроцессором. В основном они работают как 386-е машины, только немного быстрее.

Память. Поставьте как можно больше, столько, сколько вы можете себе поволить. В любом случае для Windows вам понадобится минимум 2 мегабайта. Обзаведитесь менеджером расширенной памяти, например QEMM, чтобы воспользоваться этой дополнительной памятью.

Дисководы. Программы в настоящее время настолько велики, что они частенько поставляются на дискетах высокой плотности. Игры можно покупать на пятидюймовых или трехдюймовых дискетах. Как обычно, в магазине продаются дискеты того формата, под который у вас нет дисковода. Купите по одному дисководу для каждого типа дискет, и у вас никогда не возникнет проблем в обмене данными с друзьями или офисами, или же в установке новых популярных игр.

Жесткий диск. Игры велики по размеру. Текстовые процессоры и электронные таблицы тоже занимают немало места. Даже и не думайте обойтись жестким диском, емкость которого менее 80 мегабайт.

Графический адаптер и монитор. Необходим VGA или SVGA с размером видеопамяти по крайней мере 520К. Это позволит вам играть во все EGA-игры, а VGA останется наиболее используемым графическим стандартом на ближайшие несколько лет. Разрешение у VGA в текстовом режиме больше, чем у предыдущих адаптеров, а цвет на мониторе делает работу гораздо более удобной.

Мышь. Большинство игр поддерживают мышь, а Windows просто требует ее наличия. Во многие игры, в которых ранее использовался джойстик, удобнее играть с помощью мышки.

Джойстик. Зачем? Затем, что PC-игровая машина без джойстика напоминает рок-группу без гитары. Синтезатор может имитировать звук гитары, но это уже не то, что надо. Однако вряд ли для джойстика вы найдете применение в мире бизнеса.

Звуковая карта. Появилась комбинация из звуковой и видеокарты. Если вы достанете звуковую карту с поддержкой DAC, то

вы сможете записывать комментарии к файлам с помощью собственного голоса. Однако ценность такого оборудования для бизнеса весьма сомнительна. Тем не менее, обзавестись звуковой картой не помешает.

DOS 5.0. Это нужный продукт, позволяющий существенно освободить память.

CD-ROM. Как говорят в мире спорта, «подождем еще годик».

Такая система достаточно мощная и гибкая, чтобы управлять вашим бизнесом годы. Ирония в том, что, видимо, она быстрее устареет для игр, чем для серьезной работы.

ГЛАВА 3.

ДАВАЙТЕ СОЗДАДИМ РАССКАЗ: ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

Вы сидите в горячей ванне с прекрасной обнаженной женщиной, которая к тому же и богата. Независимо от того, что вы говорите или делаете, вам не добиться ее внимания. Вам необходимо изменить положение вещей до рассвета, или вы умрете от стыда, либо ваше сердце будет разбито. Как же быть?

Перед валуном сидит дракон. Вам хотелось бы избавиться от дракона, поэтому вы хотите передвинуть валун. Однако у дракона другие мысли. На самом деле он открывает свой рот и пытается поджарить вас там, где вы стоите. Что же делать?

Приключенческие игры - это игры про рассказы и загадки, и по рассказам и загадкам. Способность испытать на себе занимательные моменты повествования — любовные приключения, поход молодого короля для спасения невесты, заключенной в замке, отчаянная попытка молодой девушки найти волшебный фрукт, который спасет жизнь ее отца, приключения обычного человека на враждебной планете, или *Алиса в Стране Чудес* — вот что делает эти игры столь привлекательными. В отличие от фильмов и книг, по поводу которых вы также волновались и переживали (и мысленно умоляли главных героев поступить так, как вам хотелось бы), компьютерные приключения позволяют вам контролировать персонажи игры, заставлять их делать то, что, как вам кажется, они должны делать, и видеть последствия ваших решений. Вы можете пойти совсем неизведанным путем, действовать быстро под влиянием обстоятельств, или вообще ничего не делать и смотреть, что получится.

Использование собственных мыслей для преодоления препятствий, таких как дракон — основная черта таких игр. Насилие обычно не является самым удачным способом действий. В ролевой игре вы можете незаметно подкрасться к дракону и порубать его в капусту с помощью сабли, но приключения требуют более тонкого подхода. Мысль, а не мускулы, является ключом к успеху. Острый язык и привлекательность тоже могут помочь.

Загадки, как и рассказы, могут быть самыми разными. В такой игре как Countdown вести разговор в нужном направлении — такая же трудная загадка, как и задача победить дракона, загораживающего валун в игре King's Quest I. В игре Suit Larry использование нужного инструмента в нужное время обычно бывает эффективным. Различные игры содержат в себе различные подходы, но все время вам необходимо думать над тем, что вы делаете. Воображение и размышление, а также многократное сохранение и восстановление игры — вот то, что может успешно провести вас через приключения.

Немного истории

Подобные, требующие размышления игры были доступны в момент появления домашнего персонального компьютера, однако они появились вместе с появлением больших машин. Двум специалистам, Краузеру и Вудзу, наскучили игры, доступные в то время, такие как «Звездный Путь», игры типа «застрели его» и посадки на Луну. Они верили, что на больших компьютерах возможны игры гораздо более интересные и захватывающие.

Поэтому они создали игру, которая положила начало целому жанру. Они назвали ее Adventure («Приключение»). Игра мгновенно стала популярной и распространилась повсюду. Через некоторое время игру можно было обнаружить всюду, от колледжей до фирм.

Главной идеей «Приключения» было исследование обширных подземных территорий. Также было необходимо собирать сокровища, которые встречались по пути. Что делало игру такой интересной, кроме самих загадок, так это обилие текстовых описаний. Игра давала реальное чувство путешествий по пещерам, и возбуждала чувство восторга.

Когда на рынке появились персональные компьютеры, игра перешла на меньшие машины, и вскоре появились сходные игры. Это были игры, в которых было необходимо решать загадки. Повествование было упрощено ровно настолько, чтобы не быть тривиальным, а описания оставляли желать лучшего: «Вы находитесь в гостиной. Видны выходы: север, юг, восток.» Графики не было вовсе, и главным в игре являлись загадки, которые были очень сложными и изощренными. Затем появилась игра Zork.

Zork была великолепна в том, что касалось пользовательского интерфейса. Интерфейс — та часть программы, которая понимает команды, даваемые с клавиатуры. До момента появления игры, интерфейс был в основном двусложным. Он мог понимать только глагол и существительное, команды были часто наподобие «возьмите топор, откройте дверь, уроните портфель». В игре Zork интерфейс был более совершенным, он понимал команды наподобие «положите

красный шарик в третью корзину», или «возьмите саблю и обследуйте ее».

Все это хорошо, но люди (даже те, которые используют компьютеры) любят картинки. Другие компании пошли по этому пути, сделав с играми практически то же, что телевидение сделало с радио. Эти новые игры также использовали клавиатурный интерфейс, но в них вместо текста присутствовали картинки. Картинки были неподвижными, но они все же были. Будучи более привлекательными, чем текстовые игры, игры в графике начали быстро вытеснять текстовые. Текстовые игры еще продолжали появляться, однако ими в это время уже мало кто увлекался, и вскоре они пропали вовсе.

И здесь мы подошли к созданиям фирмы Sierra On-Line. Sierra определила компьютерные приключенческие игры в том виде, в котором мы их знаем уже более десяти лет. Она была первой компанией, которая добавила картинки в такие игры как Mystery Gouse, Wizard, Princess, она была также первой компанией, которая начала выпускать игры для рынка DOS, и она была также первой компанией, которая сделала следующий логический шаг — мультипликацию.

В 1984 году компания выпустила игру King's Quest и выпустила ее вначале для IBM. До этого все продукты фирмы предназначались для компьютера Apple II, и, на самом деле, практически все игры, производимые в то время, предназначались для Apple или Commodore C-64. Успех игры King's Quest заставил изменить создавшееся положение.

King's Quest была не только полностью графической игрой, но впервые главный герой в приключенческой игре был изображен на экране, и его можно было вести вокруг различных препятствий. King's Quest была первым представителем игр, которые мы сейчас называем интерактивными мультфильмами. Сейчас все компьютерные приключенческие игры так или иначе следуют этому подходу.

Sierra была также пионером в области музыкальных игр. Никто до этого не придавал особого внимания музыке в играх. Возможно, некоторые звуковые эффекты можно было услышать на маленьком громкоговорителе PC, но это была не музыка. Sierra, однако, смело выпустила звуковые карты. Игроки ответили с энтузиазмом. Звуковые карты внезапно распространились повсюду, и музыка, и звуковые эффекты стали стандартом для игр. Начала появляться и синтезированная речь.

Сейчас текстовый интерфейс быстро пропадает. Идет переход на использование мыши и иконок. Такой интерфейс легче использовать, и он не столь разочаровывает, поскольку можно исключить надоедливую печать на клавиатуре. Некоторые люди критикуют подобный интерфейс, считая, что он плохо влияет на язык и делает приключенческие игры слишком легкими. Тем не менее, этот интерфейс останется до тех пор, пока не будет изобретен лучший способ общения с компьютером.

10 правил для игры в приключенческие игры

Современные приключенческие игры включают в себя великолепную графику, музыку, интересное повествование и простую систему команд. Однако они остаются приключенческими играми, и правила, которые присутствовали в самых ранних разработках, не исчезли.

Правило 1. Внимательно прочитайте описание. Вы не только узнаете, какую систему команд использует игра, но и часто вы сможете узнать важную информацию о том, как же играть в саму игру. Многие руководства содержат советы и приемы, описывают несколько первых шагов игры. Ответ на защиту от копирования, которая есть в игре, также часто содержится в документации.

Правило 2. Часто сохраняйте игру. Каждый раз, когда вы добьетесь чего-либо в игре, сохраняйте ее. Всякий раз как вы попытаетесь сделать то, что выглядит опасным, сохраняйте игру. Сохраняйтесь просто так. Неожиданное всегда может случиться, и никто от этого не застрахован. Также сохраняйте игру в разных файлах. Не затирайте игру, сохраненную на предыдущих шагах, если вы не уверены, что она вам действительно не понадобится. С другой стороны, никогда нельзя в этом быть уверенным.

Правило 3. Проверяйте все. Смотрите внутри, позади и на верхушке объектов. Внимательно смотрите на экран, чтобы быть уверенным, что вы ничего не пропустили. Пытайтесь сделать все, что можно, и притом несколько раз.

Правило 4. Если предмет не прибит к поверхности, на которой он лежит, возьмите его, если прибит, поищите молоток. Чтобы пройти через приключение, вам понадобятся различные предметы. Никогда нельзя знать заранее, что же может пригодиться, поэтому берите все, что можно.

Правило 5. Эксперимент. Не бойтесь делать странные вещи или пробовать сделать что-либо с предметами, которые у вас имеются. Самое страшное, что может случиться с вами, это смерть (в компьютерном смысле, конечно). При этом вы можете восстановить игру и попробовать снова.

Правило 6. Разговаривайте с каждым, кого вы встретите в игре, а также все читайте. В игре Leisure Suit Larry I надписи на стенках туалета являются наиболее важными, и у большинства персонажей есть, что сказать. Но что означают надписи и разговоры — это вам нужно понять.

Правило 7. Если вы не можете решить задачу длительное время, оставьте ее и попробуйте сделать что-нибудь другое. Обычно, вам не удается продвинуться вперед, так как у вас нет нужного предмета, или же надо сделать сперва что-нибудь другое. Например, в игре King's Quest IV, нет способа попасть в дом Огре, пока вас туда не пошлет Лолотте.

Правило 8. Сделайте карту (если нет автоматической функции). В некоторых играх действие происходит во многих местах. Вы можете потеряться или ошибиться, если не нарисуете свой путь. Делайте карту тщательно.

Правило 9. Не отчаивайтесь. Когда ничто не помогает, пригласите друга или двух друзей, купите книгу ответов, позвоните в компанию, или подсоединитесь к компьютерной сети, чтобы получить помощь. Всегда есть возможность получить помощь.

Правило 10. Сохраняйте игру. Это настолько важно, что мы приводим это правило дважды.

Компьютерные приключенческие игры, на которые следует обратить внимание

Написано более миллиона рассказов, и многие из них существуют в компьютерном варианте. Далее вы найдете обзор некоторых лучших игр. Вам не придется долго просматривать эти страницы, чтобы найти серии игр. Приключенческие игры не очень сильно отличаются от повествований про Люка Верхолаза, Перри Мейсона, Джеймса Бонда, враждебных терминаторов и Индианского полтергейста. Все эти игры связаны между собой. Это не очень плохо: как только вы повстречались с персонажем и полюбили его, вполне естественно попытаться узнать больше. Поэтому вы захотите услышать про них новую историю или поиграть в новый рассказ.

Однако некоторые из этих рассказов более трудны, чем другие, поэтому мы постарались точно определить уровень сложности. Мы также привели некоторые советы. Скорее всего, они вам понадобятся.

Altered Destiny (Измененная судьба)

Accolade
640K IBM/Compatibles/Tandy (10Mhz или больше)
EGA/VGA; Adlib/Roland/CMS/Tandy Sound
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: подобрать символы на кодовом колесе
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: очень трудная

Что особенного в этой игре

Что отличает это приключение от других, так это то, как воссоздается враждебный мир. Местом действия фантастических игр могут быть

таинственные земли, космических игр — отдаленные планеты, однако ни одна из таких игр не создает ощущение присутствия в странном фантастическом мире так, как делает эта игра. Информация «падает» с неба в свете и цветах радуги. Хрустальные цветы растут в темных пещерах. Кладбище содержит останки существ, история жизни которых записана на их костях. Существа, похожие на воздушные шарики, дрейфуют в небе. Все это очень отличается от того, что вы могли увидеть ранее.

Краткое описание игры

Иногда самый интересный случай может начаться наиболее тривиальным способом. П.ДЖ. Барет, менеджер среднего звена фирмы Yuppie, останавливается у мастерской по починке аппаратуры, чтобы забрать свой телевизор. Каким-то образом он забирает чужой телевизор. Когда Барет включает его дома, он вдруг попадает через экран в странный и незнакомый мир. Он не тот человек, которого там ждали, но времени пригласить кого-либо еще у обитателей этого мира нет.

Оказывается, что П.ДЖ. должен остановить злого колдуна. Его оставляют на произвол судьбы, и он вынужден действовать самостоятельно. Исследуя этот враждебный мир, он обнаруживает кучу вещей, которыми можно восхищаться и над которыми нужно гадать. Через Каньоны Страха, по волшебному миру, через Божественный остров П.ДЖ. приходит к Хрустальному дворцу, где происходит окончательное столкновение.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Единственная большая трудность — найти правильное место, куда нужно поместить героя, чтобы можно было что-либо сделать. Часто П.ДЖ. надо помещать точно на нужное место, или команда игрой выполняться не будет. Это особенно касается кладбища Юла, где герою надо взобраться по костям, а также в Магических лесах, где герою надо забраться на второй уровень. Это может быть сделано только из одного положения.

Когда сражаетесь с Арра Арра, используйте клавиатурную панель, не печатайте команды. Чтобы сражаться, П.ДЖ. должен держать оружие (меч или топор), оружие должно быть готово до того, как начнется сражение.

Countdown (Отсчет)

Access Software
640K IBM/Compatibles/Tandy (8Mhz или быстрее)
VGA/MCGA/Real Sound (прилагается к игре)/Adib/
PS/2 Speech Adapter/Sound Blaster/mouse
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: нет
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: очень трудная

Что особенного в этой игре

Игра так же актуальна, как и заголовки сегодняшних газет. Повествование игры захватывающее и быстрое; вас буквально затягивает в него с самого начала игры. Одна из наиболее интересных черт - использование воспоминаний. По мере того как Пауэрс выполняет свое задание, различные мелочи оживляют его память. Хотя это приспособление не ново, оно сделано хорошо.

Кроме загадок, на игрока очень сильно давит время. Все должно быть сделано за 96 часов, и отсчет времени не останавливается ни на секунду.

Краткое описание игры

Мейсон Пауэрс, агент ЦРУ, просыпается в мрачной палате госпиталя, у него полностью исчезла память, но обнаружилось чувство предвидения. Дверь закрыта, и табличка над койкой показывает, что ему назначена операция зондирования лобных долей мозга в ближайшем будущем. Он должен выбраться из госпиталя как можно быстрее. По крайней мере он помнит, что такое операция зондирования лобных долей мозга.

После того как тщательно разработанный побег из госпиталя увенчался успехом, Пауэрс забегает к себе на квартиру, чтобы забрать вещи. Через некоторое время он начинает выслеживать террористическую группу под названием «Черный Декабрь». От Стамбула до Венеции, от Каира до Барселоны Пауэрс наперегонки со временем пытается разобраться в происходящем и остановить убийц, которые пытаются привести в действие ужасный план.

Все используемые в игре команды показываются в одну строку внизу экрана. Вы указываете курсором мыши на команду и затем на предмет, чтобы проделать над ним какую-нибудь операцию: посмотреть на предмет, передвинуть, использовать или забрать, и так да-

лее. Есть также команда, позволяющая провести разговор с кем-нибудь. При выборе этой команды появляется подменю, где можно выбрать тип разговора: приятный, помощь, блеф, ссора. Использование каждого такого типа разговора вызывает у персонажей различную реакцию. Правильный подход очень существенен для получения информации и помощи.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Выбраться из госпиталя — задача не из простых. Пауэрсу придется много побегать по коридору и обыскать множество комнат, и при этом не попасться в руки охранников, поэтому точный отсчет времени просто необходим. У всех охранников заранее назначенное время смены караула, поэтому почаще смотрите на часы в верхнем правом углу экрана.

Чтобы не позволить персональному охраннику Пауэрса заметить, что он отсутствует, нужно найти манекен и положить его в кровать.

Обследование всего, что встретится, существенно для успешного решения задач, но на это уходит много времени. Чаще сохраняйте игру, ищите везде, восстанавливайте игру и идите прямо туда, куда вам нужно. Делайте то же перед тем, как вам понадобится поговорить с кем-нибудь, и восстанавливайте игру, если дела пойдут не очень хорошо.

Heart of China (Сердце Китая)

Dynamix
640K IBM/Compatibles/Tandy (12MHz или быстрее)
VGA/мышь или джойстик рекомендуются/жесткий диск
Roland/Adlib/Sound Blaster/PS1 Sound
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: нет
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для начинающих

Что особенного в этой игре

Отправьтесь в романтическое путешествие с Джейком Мастерсом в Китай 1930-х годов. Посетите экзотические местности, спасайте де-

вушек, которые нуждаются в помощи, спасайтесь от врагов и завоюйте сердце очень красивой леди. И это все происходит за один день с Джейком, который напоминает персонаж мыльной оперы.

Игра очень похожа на кинофильм. Графика, включая изображение героев, (которое является изображением реально существующих людей) построена на цифровой основе, что улучшает ее качество.

Краткое описание игры

Джейк руководит службой полетов из Гонконга, или, вернее, руководил до тех пор, пока он не попал в поле зрения Е.А.Ломака. Дочь Ломака Кейт была похищена китайским военачальником, и, естественно, Ломак пытается ее вернуть. Ломак решает, что «Счастливчик» Джейк должен ее спасти, и заставляет нашего героя выполнить эту задачу. Счастливчик попадает в одну команду с ниндзя по имени Чи, и направляется к крепости в Ченг-Ду. Спасатели прибывают на место, но Кейт отравляют, и Катманду - единственное место, где ее могут вылечить. Там они помогают скинуть с трона местного тирана, затем они летят в Стамбул, где Джейк попадает в беду, причиной которой явился его предыдущий визит в этот город. И теперь в свою очередь его должна спасти Кейт. Парочке удается бежать на Восточном экспрессе до Парижа, где Кейт наконец встречается с отцом, и, возможно, выходит замуж за Джейка.

Большинство событий зависит от действий персонажей и разговоров с людьми. Это особенно справедливо в отношении романа между Джейком и Кейт. Насколько хорошо будет развиваться этот роман, будет полностью зависеть от разговоров между ними. Если все будет нормально, они поженятся в Париже, и это наилучшее окончание из возможных, при условии что они будут затем жить долго и счастливо.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Когда самолет садится как раз на границе глубокого ущелья в Тибете, состояние Кейт не позволяет ей выдержать путь через снега. Один из мужчин должен отправиться за помощью, в то время как другой останется заботиться о больной женщине. Лучше будет, если останется Чи. Он должен обследовать салон самолета в поисках некоторых предметов. Его способность исцелять также будет здесь полезна. Кейт должна выжить, или все погибнут.

Проблемы также появятся, когда Счастливчик будет иметь дело с Боджоном, который железной рукой управляет Катманду. Счастливчику необходимо дважды повидать ламу, а также поговорить с мальчиком, продающим бензин.

Возможно, послать телеграмму также будет хорошей идеей. После второго визита к ламе Счастливчик может пожелать остановиться в местном кабачке, чтобы немного отдохнуть и поболтать с местным населением.

Indiana Jones and the last Crusade (Индиана Джонс и последний крестовый поход)

Lucasfilm
384K IBM/Compatibles/Tandy (8Mhz или быстрее)/Macintosh, Amiga
CGA/EGA/VGA/MCGA/Tandy 16 Color/Adlib/мышь рекомендуется
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: надо посмотреть слово в руководстве
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Что особенного в этой игре

Словно придя прямо из фильма, «Индиана Джонс и последний крестовый поход» Инди берет вас с собой в путешествие, предпринятое с целью найти своего отца и Святую Чашу. Игра очень точно соответствует фильму, и повествование будет знакомо любому, кто видел фильм, за исключением некоторых изменений, сделанных с игровой целью. Однако большинство загадок характерны только для игры.

Не очень часто удается переработать фильм в хорошую компьютерную игру. На самом деле чаще всего создаются весьма посредственные копии. Эта игра стала удачным исключением из общего правила.

Краткое описание игры

Инди возвращается в свой колледж с крестом Коронадо, сталкивается со взволнованными студентами, затем отправляется посмотреть дом отца. Беспорядок, который он там обнаруживает, не сулит ничего хорошего, он хочет узнать, куда отправился его отец, и, может быть, попытаться найти его. Затем он отправляется в Венецию, чтобы обследовать библиотеку и катакомбы под ней (в отличие от фильма, он делает это в одиночку). Затем он следует в Германию в поисках своего отца, здесь ему предстоит поездка на дирижабле, полеты на самолетах и получение подписи Гитлера на очень важном пропуске.

Затем наступает финал: Инди появляется там, где находится Священная Чаша; он должен пройти три теста (совсем как в фильме), а затем выбрать подлинную Чашу среди подделок. Это хорошая игра, основанная на хорошем фильме. Эх, если бы им удалось записать на дискеты подлинного Сина Коннери...

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

«Подлинный дневник», написанный Генри Джонсом, прилагается к игре. Эта маленькая книга необходима для успеха. Она содержит замечания и информацию по поводу ряда загадок. Когда играете, держите ее под рукой.

Найти ключ в доме Генри довольно трудно. Ключ спрятан на задней поверхности чего-то, и его трудно увидеть или узнать. Переверните мебель и внимательно осмотритесь, чтобы найти ключ, затем возьмите его обратно в колледж, и растворите пленку.

Чтобы пройти через Замок Брюнвальд, необходимо хорошо ориентироваться, уметь подкупать, маскироваться и растворяться в окружающем мире. Очень быстро Инди понадобится взять в плен и побить нациста.

Чтобы выбраться из Головы Льва, нужно нажать мышкой точно на точку справа на другой стороне расщелины. Вам необходимо пытаться сделать это до тех пор, пока вы не найдете правильную точку, другого способа сделать это не существует.

King's Quest Series I-V (Путешествие Короля серии 1-5)

Sierra On-Line

IBM/Compatibles/Tandy, Macintosh, Amiga (KQ V только для IBM)

требования к оборудованию меняются от игры к игре: 512-640K, 8-10Mhz или быстрее, CGA/EGA/VGA/MCGA/Hercules, мышь (для KQ V), рекомендуется жесткий диск; Roland/ Adlib/ Sound Blaster/Game Blaster

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть символ или слово в руководстве

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: зависит от игры

Что особенного в этих играх

Эти игры представляют собой нечто особенное. Первая игра вышла в 1984 году. Может быть, это очень хорошая сказка, которая делает эти игры столь популярными. Может быть, это просто традиция, как совместные собрания семей, день Благодарения. Может быть, в популярности виновны герои, которые настолько замечательны, что известны случаи, когда люди плакали, когда король Грэхэм чуть было не умирает в KQ IV.

Какая бы ни была причина, «Путешествие короля» — первая серия приключенческих игр в мире, и она является стандартом, которому остальные игры должны следовать.

Краткое описание игр

Игра рассказывает историю жизни короля Грэхэма и его семьи в мистической стране Давентри. Эти игры очень похожи на сказку, но не ошибайтесь: эти приключения отнюдь не предназначены исключительно для детей. Скорее, это способ для взрослых воссоздать восхищение старыми сказками, которые временами были жестокими, и предназначались как для детей, так и для взрослых.

Хотя игры предсталяют собой одно целое, нет необходимости играть в них по порядку. Вы можете начать с любого места, поскольку рассказ в каждой игре логически завершен. KQ V является, пожалуй, простейшей игрой из всей серии, хорошо начать с нее, если вы не пожелаете встретиться сначала с большими трудностями. Однако вы можете запутаться в интерфейсе, поскольку первые четыре игры требуют ввода с клавиатуры, а пятая игра полностью основана на иконах.

KQ I: Quest for the Crown (Путешествие Короля I: В поисках короны)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя.

Повествование берет начало в этой игре, когда сэра Грэхэма, верного рыцаря отправляют искать три волшебных предмета. Эти предметы были украдены у короля, и без них Давентри погибнет. Поиски Грэхэма приводят к странному и удивительному приключению: он встречается с королем эльфов, имеет дело с драконом, путешествует на гигантской птице, побеждает ведьму и тролля, и избегает встречи с великаном. Если путешествие Грэхэма будет удачным, король провозгласит Грэхэма новым королем Давентри.

KQ II: Romancing the Throne (Роман на троне)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Каждый король должен иметь королеву. В игре II Грэхэм подумывает о женитьбе. Посмотрев в свое волшебное зеркало, Грэхэм видит прекрасную женщину и сразу же влюбляется. Он быстро узнает, что его возлюбленная содержится в плену у злой ведьмы в кварцевой башне. Грэхэму придется иметь дело с волком, Дракулой, Королем Нептуном, летающей лошадью и другими сказочными существами, для того чтобы найти башню, где в плену томится Валанис. Все это произойдет при условии, если он сможет пробраться мимо голодного льва. Конечно, ему также придется разыскать дорогу домой.

KQ III: The Heir is Human («Наследник происходит из человеческого рода»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: очень трудная

Эта игра начинается немного необычно. Это рассказ о бедном мальчике по имени Гвидион, который влачит жалкое существование, будучи рабом мерзкого волшебника. Большая часть этой игры сконцентрирована на попытках этого мальчика навсегда убежать от злого волшебника, и необходимо аккуратно и осторожно собрать различные предметы, которые помогут освободить его от рабства. Наконец, мальчик сумел выбраться, превратив волшебника в кота. Он также обнаруживает, что он больше на раб, а принц: принц Александр, давно пропавший сын короля Грэхэма.

Он должен найти дорогу домой, выжить, находясь у пиратов и у снежных людей, спасти прекрасную принцессу, которую должны были принести в жертву многоголовому огнедышащему дракону. Кстати, Розелла — его сестра-двойняжка.

KQ IV: The Perils of Rosella («Ужасы Розеллы»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Это рассказ о попытках Розеллы спасти умирающего отца. Стремясь спасти его жизнь, она соглашается на сделку, предложенную честной королевой Генестой. Розелла должна найти для себя волшебный лекарственный фрукт и оказать помощь Генесте. Ужасная Лолотта украла талисман, который сохраняет Генесте жизнь. Чтобы вернуться домой, Розелла должна забрать талисман, иначе возвращение домой станет невозможным, и король Грэхэм умрет. Более того, Лолот-

та схватит Розеллу и заставит ее совершить еще три путешествия, но уже для ведьмы.

Это очень запутанная сказка, в которой можно встретить курицу, несущую золотые яйца, Купидона, единорога, а также семь гномов.

KQ V: Absence Makes the Heart Go Yonder («Пропажа влечет на поиски»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: Для начинающих

Грэхэм собирал цветы для своей жены. Вернувшись, он обнаруживает, что его дом исчез. Замок и его семья полностью пропали; одинокая сова — единственный свидетель ужасного события. Сова уносит Грэхэма в другие земли, где он должен начать свои поиски и спасти любимых. Придется победить злую колдунью, справиться с ужасным снежным человеком, избежать встречи с бандитами, пересечь пустыню и океан, решить запутанную загадку и, конечно, сразиться со злым гением, виновным в похищении.

Эта игра очень отличается от других игр серии, в ней применен интерфейс, основанный на иконах, а также используется отличная VGA-графика, нарисованная вручную. Эта игра поражает, в нее очень увлекательно играть.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Всегда сохраняйте игру перед тем, как вы взбираетесь на что-нибудь, или идете через шаткий мост, или же делаете что-либо подобное. В каждой игре есть ловушки, связанные с подобными действиями и могущие привести к гибели.

В первой игре Грэхэм должен угадать имя гнома. Это проблема, которую вы встретите во всех играх серии. Ответ следующий: Ifnkovhgroghprm, хотя в более поздних играх может помочь слово Rumplestiltskin, написанное наоборот.

Мост, ведущий к волшебной двери в игре II, очень коварен. Чтобы его пересечь, придется идти очень осторожно, и его можно пересекать 7 раз до того, как он рухнет — и вам придется пересечь его 7 раз.

В игре три, вы сможете исследовать только тогда, когда волшебник отсутствует или дремлет. Он всегда отсутствует 25 минут игрового времени. Используйте время мудро. Единственное место, где можно спрятать предметы, находится под головой Гвидиона, но вы не можете спрятать там книгу или волшебную палочку.

В игре четыре, внимательно осмотрите обломки справа на экране. Розелле следует осмотреть их вблизи: уздечка

для поимки единорога находится там. На кладбище вы можете использовать лопату пять раз, и вы должны использовать ее именно пять раз.
В игре пять не забудьте отыскать гнездо Рока. В заброшенном замке сохраните игру, прежде чем войти внутрь. Там есть два предмета, которые нужно схватить, и времени у вас хватит ровно настолько, чтобы схватить их и выскочить наружу, перед тем как дверь захлопнется.

Leisure Suit Larry Series I-V

Sierra On-Line
IBM/Compatibles/Tandy, Macintosh, Amiga (игра V только для IBM)
требования к аппаратуре изменяются от игры к игре:
512-640K свободной памяти,
8-10 Mhz или быстрее (машина класса AT для VGA-игры I);
CGA/EGA/VGA/MCGA/Hercules, мышь (для игры 5 и версии для VGA игры I);
рекомендуется жесткий диск; Roland/Adlib/SoundBlaster/Game Blaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в руководстве или документации
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: зависит от игры, см.описание ниже

Что особенного в этих играх

Когда журнал *Newsweek* опубликовал список удостоившихся рождественских подарков за лучший рассказ 1990 года, первое место заняла компьютерная игра. Эти слова относились к Leisure Suit Larry. Эти игры находятся в списке наиболее популярных игр, которые когда-либо были выпущены.

Секс является одной из тем, внимание к которым гарантировано, и секс занимает не последнее место в этих играх: рассказывается о попытках Ларри найти настоящую любовь и иметь любовные отношения с женщинами, причем необязательно в том порядке, как здесь указано. Нельзя сказать, что здесь мы столкнемся с порнографией. Материал абсурден, насмешлив, комичен. Но вы не натолкнетесь на то, что можно увидеть в телепередачах определенного сорта, и не услышите плохую шутку, пошлую реплику. Тем не менее люди пуританского склада могут пропустить эти игры, поскольку они все на одну тему. Хотя при этом они многое потеряют.

Краткое описание игры

Мы не знаем, что думаете Вы, но мы не хотели бы психологически остаться в ленивых семидесятых годах. Однако это и случилось с Ларри Лаффером, и он отнюдь не пленник этого времени, а доброволец. Он также неудачник высочайшего класса — неудачник, который не знает, что он проиграл. Ситуация довольно часто становится веселой.

Как и в серии игр King's Quest, в эти игры можно играть в любом порядке. Однако более интересно следовать нумерации, так как вы сможете проследить за линией рассказа и неудачами Ларри от игры к игре.

LSLI: In the Land of the Lounge Lizards («Во владениях Ленивых Ящериц»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Эта игра начинается с того, что главный герой находится в городе Lost Wages (город Потерянных Зарплат) и ищет веселого времяпрепровождения в компании легкомысленных женщин. Он находится там, чтобы исправить проблему: ему 39 лет и он до сих пор девственник. Толкаясь в казино, барах, на дискотеках, Ларри делает все возможное, чтобы произвести впечатление на женщин всякий раз, когда он их встречает. Вино, цветы, танцы, запутанный разговор, женитьба и полное отсутствие такта — вот средства, которые находятся в его распоряжении. Если он сможет избежать грабителей, сохранит достаточно денег в своем кармане и будет помнить о безопасном сексе, то он, может быть, выберется из города живым. Если что-нибудь случится до сумерек, то выбраться живым ему не суждено.

LSL II: Looking for Love in Several Wrong Places («Поиски любви в неправильных местах»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: Для начинающих

LSL II начинается в тот момент, когда Ларри не везет в настоящей любви, которую он нашел в конце первой игры. Неудачи, однако, никогда не останавливают Ларри. Он покупает лотерейный билет на свой последний доллар и побеждает в телевизионном шоу. У него есть миллион долларов, и, не осознавая опасности до конца, он связывается со шпионами.

Чтобы выжить, Ларри необходимо иметь дело со шпионами, агентами КГБ, клерками магазинов, парикмахерами, придется вы-

бираться из самолета, а также спасаться от страшного доктора Нонуки и его рабов любви. Кажется, описано все. Ларри получает дочь правителя тропического острова — о! Она обнажена до пояса!

LSL III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals («Страстная Патти в поисках пульсирующих плавников»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Игра начинается со знакомой сцены: Ларри снова терпит неудачу. Будучи сытым настоящей любовью по горло, он одевает свою гавайскую рубашку, и решает заняться любовью с возможно большим числом женщин и как можно быстрее. Среди них Тавни, любящая солнечные ванны, Чери Тарт, эротическая тацовщица, Бамби, инструктор по аэробике, и Сюзи, адвокат с пристрастием к мужской нижней одежде. Конечно, присутствует и сама Страстная Патти, отличная пианистка.

И вот наступает перелом. По ошибке Ларри оказывается в джунглях, и действие переключается на Патти и ее отчаянные попытки найти Ларри. Порвав одежду в клочья, Патти пробирается сквозь джунгли: двигаясь вверх и вниз, преодолевая разные препятствия, находит уникальное применение своему бюстгальтеру. Наконец, она встречает Ларри в деревне среди каннибалов—лесбиянок и женщин, которые чинят монетные автоматы. Их приглашают остаться на обед в качестве главного блюда.

LSL V: Passionate Patti Does a Little Undercover Work («Страстная Патти проводит расследование»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для новичков

Вы можете спросить, что же случилось с игрой LSL IV: отсутствуют дискеты? Правильно!

Когда начинается LSL V, Ларри снова появляется в свете, но этот Ларри — лишь бледное подобие прежнего человека. Почему? Он не знает. Что же случилось после того, как в конце третьей игры он и Патти поселились в доме на берегу озера? Ум Ларри затуманен. Поскольку исчезли дискеты для игры LSL IV, пропала и память Ларри. Пропала и Патти, которая занялась другими вещами, в основном пением в коктейльных барах аэропортов.

Телешоу ведет розыск самой сексуальной женщины Америки и посылает Ларри провести «прослушивание» трех финалисток. Они считают, что женщина, которая захочет «сделать это» с этим уродом, должна быть самой сексуальной. Тем временем ФБР нанимает Патти, чтобы исследовать влияние шпионов на музыкальный

бизнес. Патти и Ларри идут разными путями до тех пор, пока они не встречаются на обеде в Белом Доме. Там Патти разоблачает шефа шпионов, у которого неожиданно находятся пропавшие дискеты, и снова присоединяется к Ларри.

В игре используется прием переключения действий с одного героя на другого (с Ларри на Патти и наоборот). Например, когда герои путешествуют по городам, один из них засыпает, и действие фиксируется на другом. Во время игры это происходит несколько раз, что делает сюжет интересней. Словно играешь в две игры одновременно.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В LSL I занимайтесь безопасным сексом вместе с агентом по найму. Прочитайте надписи на стенках мужского туалета несколько раз. Перед тем как играть в азартные игры, всегда сохраняйте игру. Если с Ларри что-нибудь случится, игра окончится.

Во второй игре не беспокойтесь по поводу номера лотерейного билета Ларри. Возьмите билет на станцию, и запомните номер, который вам скажут.

В LSL III отдайте кредитную карту Тавни. Патти не заинтересуется Ларри до тех пор, пока тот не докажет ей, что он разведен. Она не должна пить свою воду в бамбуковом лабиринте, и не забывайте про волшебный маркер.

В LSL V держите батареи Ларри заряженными.

Loom («Ткацкий Станок»)

Lucasfilm

512K IBM/Compatibles/Tandy (10Mhz или быстрее), Amiga, Macintosh

CGA/EGA/VGA/MCGA/Tandy 16 Color/мышь рекомендуется, Adlib/CMS Sound

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: найти символы в описании с использованием красного целлофана

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для новичков

Что особенного в этой игре

Loom — уникальная, особая игра. Она эпическая по своей концепции, с поразительной графикой, великолепным звуком, простым интерфейсом и захватывающим сюжетом, играть в нее — одно удовольствие. В особенности поражает использование музыки как единого целого с приключением — музыка не просто нужна как фон, но и как средство, помогающее создать магические эффекты. Другой подобной игры не существует.

К игре прилагается отлично записанная кассета со стереозвуком, которая создает настрой и тон рассказа.

Краткое описание игры

Боббин Тредбар — чужак в своем племени Ткачей, которые выполняют свою работу, используя магию музыки. Боббин не родился в обычном смысле этого слова — «мать» принесла его в мир, вплетя и вшив его существование в структуру Великого Станка. За этот проступок ее превращают в лебедя и навсегда удаляют с острова Ткачей. И вот наступает время Боббину уехать, поскольку у него великое предназначение. Он должен научиться заговорам, пересечь океан, посетить стеклянный город, перехитрить дракона и проникнуть в гильдию кузнецов, чтобы узнать ужасный план епископа Мандибля. Мандибль хочет покорить мир, призвав себе на помощь армию мертвых. Но дела идут далеко не так, как было запланировано, и, чтобы спасти мир, Боббин должен разрушить тот самый станок, который дал ему жизнь.

Магия в игре уникальна, поскольку она создается с помощью музыкальных нот, а не словами. В отдельном окне дисплея под основной картиной находится изображение прялки Боббина и музыкальных нот. Каждый сегмент прялки соответствует отдельной ноте.

В режиме тренировки, это отдельное окно выделяется, и ноты записываются под музыкальным приспособлением. В стандартном режиме сегменты над нотами зажигаются, когда слышна соответствующая нота. В режиме повышенной трудности вы должны научиться играть, используя только собственный слух: на дисплее ничего не будет зажигаться, чтобы помочь вам разобраться в нотах.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Может понадобиться играть каждый мотив не только вперед, но и назад. В некоторые моменты Боббину будет необходимо проигрывать напев задом наперед: например, у гигантской водосточной трубы.
Гильдия кузнецов — очень шумное место, особенно там, где подделывают меч. Боббин не может ничего сделать, пока не установится тишина. Наберитесь терпения и дождитесь, пока звон прекратится. Эта сцена повторяется несколько раз в этой игре.

Rise of the Dragon («Приход Дракона»)

640K IBM/Compatible/Tandy (10Mhz или быстрее)
VGA/MCGA/очень рекомендуются мышь и жесткий диск/
дисковод высокой плотности/Roland/Adlib/SoundBlaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Что особенного в этой игре

Рассказ о «Бегущем по Лезвию» (это имя) приносит на экран версию темного американского будущего, и действие происходит в Лос Анжелесе, который достаточно известен людям, чтобы действие было правдоподобным, и достаточно враждебен, чтобы пугать. Приход Дракона (это тоже имя), который является духовным братом Бегущего по Лезвию, и его имя соответствует имени главного героя - Охотника за Лезвием. В игре используется великолепная нарисованная вручную графика. С ее помощью нарисована картина увядающего города. Эта картина полностью соответствует общему настрою игры, а нужное настроение также создается хорошо продуманным звуком.

В этой игре вы найдете больше тем, предназначенных «только для взрослых», чем в большинстве других приключенческих игр. Однако обнаженных тел в игре вы не встретите (хотя есть сцена,

когда Лезвие лежит в постели со своей подружкой под одеялом), и язык не заходит дальше, чем «черт возьми».

Краткое описание игры

Бывшего полицейского Охотника за лезвием нанимают, чтобы расследовать смерть дочери мэра. Вскоре он натыкается на след организации торговцев наркотиками, который ведет в Чайнатаун. Идя по этому следу, который ведет в самые темные закоулки города, он узнает, что дела обстоят гораздо хуже, чем он мог себе вообразить. Происходит нечто большее, чем нелегальная продажа и импорт наркотиков. Вот-вот должно быть выполнено страшное древнее предсказание, и только Лезвие может остановить это. Хотя драгоценное время уходит, Лезвие охотится за информаторами, телефонами, которые прослушиваются, вынужден заниматься ограблениями, и расстраивает планы по отравлению Голливудского водохранилища. Он также должен спасти свою подружку, которую держат в плену, и которая вот-вот должна умереть страшной смертью.

В игре присутствуют три момента, связанных со сражениями. Одно из сражений происходит, когда вы должны перестрелять людей, пытающихся отравить водохранилище. Лезвие оказывается на месте, вынимает пистолет и надеется на лучшее. Второе сражение происходит на складе, когда Лезвие пытается спасти Джейка. Последнее происходит, когда Лезвие сражается с крестьянином. В отличие от первого сражения, если Блейд упадет (умрет) пять раз, вам дается возможность избежать военных действий и все равно выиграть. Некоторый вкус победы пропадает, однако, по крайней мере, игру смогут завершить те, кто не очень привык воевать.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Время в игре очень важно. В определенное время Лезвие должен оказаться в конкретном месте. Если ничего в игре не происходит, или вам нечего делать в какой-то момент в игре, используйте возможность ускорить течение времени с помощью опции «fast forward».

Всегда сохраняйте игру перед тем как поговорить с кем-нибудь, на тот случай, если вы скажете что-нибудь не то. Это, в особенности, касается разговоров с мэром и Джейком. Если результат разговора не из лучших, восстановите игру и попытайтесь снова.

Secret of Monkey Island *(«Секрет острова Обезьян»)*

Lucasfilm
640K IBM/Compatibles/Tandy (10Mhz или быстрее); Amiga
EGA/VGA/MCGA; требуется жесткий диск /Roland/Adlib/
SoundBlaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: составить лицо пирата на кодовом
колесе
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для новичков

Что особенного в этой игре

Что интересно в приключенческих играх, так это то, что очень многие названия этих игр — комедийные. Это составляет резкий контраст с различными типами имитаторов, стратегическими и ролевыми играми, где все вещи принимаются всерьез. В компьютерных приключениях, вероятно, гораздо больше юмора на квадратный сантиметр дискеты, чем в играх любого другого типа.

В этой игре все предназначено, чтобы смеяться. Пиратские дуэли больше состоят из обменов оскорблениями, чем ударов сабель. Для продавца подержанных автомобилей используется стереотипное имя Стан (от названия фирмы *Stan's Previously Owned Vessels*). Каннибалы беспокоятся по поводу большого количества холестерина в своем питании. Юмор присутствует везде. Стоит ли в самом деле играть в такие игры? Конечно!

Краткое описание игры

Кто не хочет стать пиратом, особенно если вас зовут Гайбраш Трипвуд. Гай — интересный тип, который приезжает на остров Мели и хочет найти на нем пиратскую команду, чтобы стать пиратом. Для пиратов этого острова наступили плохие времена, поскольку их заставил высадиться на берег пират-дух Лешак. Они находятся в таком отчаянном положении, что готовы принять любого в свои ряды, конечно, после того как претендент пройдет три теста: воровство, умение владеть саблей, умение охотиться за сокровищами.

Это только начало приключений. Через некоторое время Гай вступает в союз с продавцом подержанных судов и спасает пиратов из тюрьмы, затем отправляется в плавание, чтобы спасти похищен-

ного правителя острова Мели. Достигнув острова Обезьян, где прячется Лешак, Гай должен справиться с Германом Тутротом и каннибалами острова, затем он должен остановить свадьбу Лешака. Кроме всего этого, он должен запастись достаточным количеством бананов.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Добыть достаточно бананов для обезьян на острове Обезьян — задача не из простых. Вы сможете достать один банан на берегу моря и еще несколько — в деревне каннибалов, но при этом столкнетесь не с единственной голодной обезьяной. Воспользуйтесь опцией «mative art». Повернув указатель в правильном направлении, вы решите многие проблемы, но будьте осторожны и не потопите свой корабль.
Чтобы получить от каннибалов старшину навигаторов, вам нужно будет поторговаться. Каннибалы очень интересуются навигацией.
Для судна Гая требуется команда из трех человек. Заполучить двух — не проблема, однако третий находится под арестом. Вызволить его оттуда довольно трудно, это одно из сложных мест игры. Гай должен возможно раньше выяснить у Важно Выглядящих Пиратов («Important Looking Pirates») про составные части грога.

Space Quest Series I-IV («Космическое путешествие», части 1-4)

Sierra On-Line
IBM /Compatibles/Tandy, Macintosh,Amiga
(игра 4 только для IBM)
требования к аппаратуре зависят от номера игры:
256-640K RAM, 8-10Mhz или быстрее, CGA/EGA/VGA/MCGA
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово или символ в руководстве
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: зависит от игры

Что особенного в этой игре

Когда вы хотите, чтобы приключение (но не фантастическое) родилось в повседневной жизни — а кто не хочет? — тогда вы можете считать эту игру обновленной реальностью.

Действие игры происходит в далеком будущем. В ней рассказывается о приключениях Роджера Вилко, который время от времени становится галактическим героем. Есть что-то комичное в этом милом космическом путешественнике, который время от времени спасает Вселенную.

Краткое описание игры

В эти игры нет нужды играть по порядку. Однако интересней следовать линии повествования, к тому же некоторые элементы игры трудно понять, не зная, что же происходило на предыдущем этапе. Особенно это касается SQ IV.

SQ I: The Sarien Encounter («Сариенское столкновение»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для новичков

Роджер вступает на путь, ведущий к славе, и начинает с того, что решил подремать. В то время как он похрапывает, враги захватывают космический корабль, на котором летит Роджер в качестве швейцара, убивая всех на борту, кроме него. Он убегает на странную планету, встречается с незнакомыми существами, путешествует через пески, быстро зарабатывает деньги, и покупает собственный космический корабль. Затем он летит к кораблю Сариенов, откуда напали враги, пробирается к главному генератору и вводит в него команду саморазрушения, которая разрушит корабль и спутает коварные планы сариенов. Совсем неплохо для новичка.

SQ II: Vohaul's Revenge («Месть Вохаула»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Однако героическое поведение не всегда помогает. Когда начинается эта игра, Роджер все еще швейцар. Его похищает Сладж Вохаул, который жаждет мести. Сладж стоял за событиями, которые происходят в первой игре, и не слишком доволен результатами. Роджер убегает, но попадает в еще более опасное место,

путешествует через смертельно опасные джунгли и, наконец, попадает в земли Вохаула. Это почти все, что он должен перенести, чтобы нарушить последние зловещие планы Вохаула — наводнить галактику страховыми агентами.

SQ III: The Pirates of Pestulon («Пираты Пестилона»)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

В этой игре перед Роджером встает наиболее отчаянная задача из когда-либо встречавшихся: найти и вырвать двух существ с Андромеды из рук ужасной Секвельской полиции. Эти два существа оказываются авторами самих игр SQ. Конечно, это заставляет Роджера действовать. Он начинает свой путь со свалки мусора, где можно достать части космического корабля. Он отправляется в путешествие, а за ним гонится ужасный Терминатор. Уничтожив преследователя и встретившись с Монолитом Бургером, Роджер достигает планеты Пестилон, где авторы SQ находятся в плену у бесчестного Скумсофта, производителя таких компьютерных игр, которые можно назвать лишь хламом.

SQ IV: Roger Wilco and the Time Rippers (Роджер Вилко и разрыватели времени)

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для новичков

Теперь Роджеру достаточно приключений. Он просто хочет отдохнуть и побездельничать. Во время рассказа о своих похождениях в местном баре, он попадает в руки Секвельской полиции, которая находится на службе у того самого Сладжа Вохаула. Зачем пропадать такому хорошему персонажу?

Роджера спасают на одной из отметок времени два таинственных человека, которые открывают во времени дыру и просто проталкивают Роджера через нее. Теперь в далеком будущем — точнее, в SQ XII — Роджер должен найти дорогу туда, где прячется Вохаул. Похитив машину времени, он отправляется в путешествие через несколько временных периодов. Он встречается с Детьми Эстроса, останавливается у галактического магазина, переделывает часть первой игры, встречает своего сына, который в настоящем времени еще даже не родился, и, конечно, снова сталкивается со Сладжем.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В первой игре, как только вы покинете какое-нибудь место, например, космический корабль, вам не удастся туда вернуться. Сохраните игру перед тем, как вы переберетесь в новое место, и восстановите ее, если что-нибудь пойдет не так. В библиотеке космического корабля находится запись, которую Роджер должен взять с собой, это существено для завершения путешествия, и этот факт легко проглядеть.
Во второй игре, убедитесь, что Роджер возьмет с собой все, что возможно, с самого начала. Аккуратно обыщите все внутри и вокруг разбитого корабля. Не забудьте выключить автопилот.
Когда вы находитесь в темноте и вам нужно использовать обе руки, помните, что у Роджера большой рот. Также помните, что роботы и вода вместе не уживаются. Терминаторы и шелуха также не ладят друг с другом.
Будучи у Скимсофта, не забудьте выбросить мусор перед тем, как вы уйдете, и вам придется расстрелять четыре корабля, когда вы попытаетсь удрать.
В четвертой игре, всегда запоминайте символы на машинах времени, чтобы была возможность вернуться в эти же места позже.
Вам понадобится немного слизи со сточной трубы.
Не забудьте посмотреть на спину кролика.
Избежать встречи с Секвельской полицией в магазине очень трудно: войдите с востока и не забудьте, что у вас есть возможность плыть.

Wonderland («Страна Чудес»)

Virgin Games
640K IBM/Compatibles/Tandy (8Mhz или быстрее)
CGA/EGA/VGA/MCGA Tandy 16 Color/Hercules
рекомендуется мышь и жесткий диск/Adlib/Roland
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в руководстве
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для новичков

Что особенного в этой игре

Это рожденный заново рассказ Льюиса Кэрролла. Многие забывают, что «Алиса в Стране Чудес» — не просто рассказ для детей. Полный каламбуров, игры слов, сатиры, этот рассказ также предназначен для взрослых. Эта игра гораздо ближе к книге, чем классический мультфильм Уолта Диснея.

Эта игра подходит каждому, особенно детям. В ней нет насилия, самое страшное, что может случиться с Алисой, это то, что она может преждевременно проснуться, она никогда не умирает и не получает вреда. Другая особенность игры в том, что в нее может играть каждый, поскольку в ней есть встроенная помощь. Все загадки имеют подсказки, от намеков до прямых ответов. Если вы застрянете на какой-то определенной проблеме, вы можете получить достаточно подсказок, так много или так мало, как вам захочется, чтобы продолжить игру.

Краткое описание игры

Алисе снится Белый Кролик, она преследует его и через кроличью нору попадает в странный и удивительный мир. Животные разговаривают, играют в карты, словно разумные существа, зайцы устраивают чаепития, стулья танцуют и случиться может абсолютно все. Алиса исследует Страну Чудес, встречает множество странных персонажей из книги, и разгадывает многочисленные загадки. Когда она соберет все игральные карты, она может приступить к последней задаче, которая будет успешным завершением ее сна.

Интерфейс игры — один из самых лучших. В нем есть автоматические карты, которые записывают все места, где побывала Алиса, поэтому потеряться практически невозможно. Кроме того, с помощью мыши и карты можно перебраться в любое место, что делает путешествие очень легким. Хотя игра использует и текст, графика очень хороша и некоторые картинки оживлены.

Страна Чудес довольно точно соответствует книге, хотя некоторые части, как озеро слез, отсутствуют. Большинство загадок присущи только самой игре, поэтому совсем не обязательно читать книгу. Однако, если вы прочтете книгу «Алиса в Стране Чудес», вы получите гораздо больше удовольствия от игры.

ДРУГИЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Circuit's Edge («Край круга»)

Infocom

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Мистика, основанная на фантастической повести Джорджа Алека Еффингера («Когда пропадает гравитация») и ее продолжении. Действие происходит в арабском мире. Вам нужно раскрыть убийство в Будаене и предотвратить еще одно. Задача не для брезгливых и привередливых.

Codename: Iceman
(«Кличка: снежный человек»)

Sierra On-Line

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Приключение представляет собой технотриллер. Вы должны пройти вместе с секретным американским агентом некоторую Интригу и спасти похищенного посла Соединенных Штатов. Проведите атомную подводную лодку под полярной шапкой и потопите все вражеские суда на своем пути.

Conquests of Camelot («Завоевания Камелота»)
Conquests of Longbow («Завоевания Лонгбоу»)

Sierra On-Line

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

В Камелоте, король Артур отправляется в путешествие, чтобы спасти трех своих рыцарей и снова получить Святую Чашу. Вам присваиваются очки не только за решение загадок и победы в сражениях, но и за моральное поведение. Интересная интерпретация легенды о короле Артуре.

В Лонгбоу, нам представлен нетрадиционный рассказ о Робине Гуде. Здесь дева Мария — дух природы, который может разговаривать с растениями и деревьями. Король Ричард похищен и его необходимо выкупить, разумеется.

Future Wars («Будущие Войны»)

Interplay

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Скромный мойщик окон натыкается на коварные враждебные замыслы. Путешествие сквозь время, прошлое и настоящее, чтобы расстроить коварные замыслы. Не путайте эту игру с игрой Space Quest, где скромный швейцар расстраивает планы врага.

Mean Streets («Грязные улицы»)

Access Software

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Фантастический рассказ о частном детективе, которого нанимают для расследования самоубийства, и который раскрывает коварный замысел контроля за умами с помощью компьютера. Программное обеспечение RealSound позволяет персонажам разговаривать время от времени. В игре даже есть небольшой имитатор полетов.

Police Quest I-III («Полицейское расследование»)

Sierra On-Line

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Эти игры представляют собой полицейские загадки и опираются на реально применяемые полицейские методы.

В первой игре, полицейский Сонни Бондз раскрывает преступления и его выдвигают на должность детектива. В игре хорошо показана обыденная жизнь полицейского офицера. Затем происходит финальное столкновение между Бонзом и Джесси Бэйнзом, ангелом смерти.

В игре 2 ангел смерти убегает из тюрьмы и ищет способ отомстить, похитив любимую Бондза. Детектив должен выследить похитителя до того, как женщину убьют.

В игре 3 Бондз расследуют серию ритуальных кровавых убийств и увечий. Расследование оканчивается перестрелкой с бандой импортеров крэка, которые молятся Сатане.

Quest for Glory I: So You Wanna Be a Hero? («Поход за славой 1: итак, ты хочешь быть героем?») Quest for Glory I: Trial by Fire («Поход за славой 2: испытание огнем»)

Sierra On-Line

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: для новичков

Это - гибрид ролевых и приключенческих игр с большим количеством юмора.

В игру 1 можно играть, представляя три различных персонажа: мага, вора или воина. Для каждого персонажа различные способы решения загадок, что делает игру более интересной.

В игре 2 герой посещает местность под названием Арабские Ночи, где он должен победить злого Визиера. Беда в том, что вы не знаете, кто вам враг, а кто друг. Игроки могут перенести персонажи из первой игры или создать новые.

Timequest («Путешествие во времени»)

Legend Software

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Жулик - Агент во Времени меняет историю и угрожает уничтожить цивилизацию. Ваша задача — преследовать его в веках и убедиться в том, что история совершается так, как надо. Цезарь, Клеопатра, Гитлер, Муссолини, Аттила и другие встретятся на вашем пути. Это игра с текстом и картинками.

ГЛАВА 4.

В МОЕМ КОМПЬЮТЕРЕ СИДИТ ДРАКОН: КОМПЬЮТЕРНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Вспомните то время, когда вы впервые задались вопросом: «Что же я буду делать, когда вырасту?». Вероятно, вы не занимаетесь сейчас тем, что вы решили для себя тогда. Но кем бы вы ни были в жизни, вы всегда можете помечтать:

«Уничтожить дракона и выручить принцессу из беды».

«Улизнуть куда-либо и стать солдатом удачи».

«Хочу стать больше, чем просто мужчиной. Я хочу стать варваром».

«Я мог бы стать борцом».

Большинство из нас не могут и никогда не смогут подойти близко к выполнению наших фантазий или снов в реальной жизни. Вот почему ролевые игры настолько популярны. И вот почему ролевые игры относятся к играм, которые лучше всего продаются и выше всего ценятся. Они позволяют вам создать себя заново, испытать приключения в подземельях, пустынях, открытом космосе или других местах, и никогда не беспокоиться по поводу ободранных коленок.

Если вы еще незнакомы с ролевыми играми, далее вы найдете важные вещи, которые неплохо бы прочитать.

Что необходимо знать про ролевые игры.

Предположим, что у нас на экране следующая начальная сцена из игры:

Вы находитесь в шумной таверне, на планете, где проживают остатки какой-то неизвестной цивилизации, либо находитесь снаружи у местного замка/космопорта/здания в городе. К сожалению, вы забыли, как краснеть от стыда, поскольку на вас нет одежды, вы не

можете защищаться, вы в замешательстве и растерянности. Вы должны найти или создать спутников, заработать или украсть достаточно денег, чтобы прокормить себя и их, получить и экипироваться всевозможным оружием и защитными приспособлениями, догадаться, кто же Самый Плохой Человек и как его найти, обнаружить, как же развить и использовать способности, которыми вы обладаете, и суметь победить Самого Плохого Человека и спасти Вселенную. Затем вы можете передохнуть.

На самом деле в этих играх вы контролируете себя и своих компаньонов. Обычно вся компания состоит из 6-8 человек. Существует три основных типа компаний:

1. Вы действуете один. В этих играх «одинокого» типа единственный персонаж создается самим игроком, и предпринимает действия, чтобы поразить зло.
2. Игрок создает персонаж, который поведет за собой уже существующих союзников.
3. Классический вариант, при котором игроку позволяется создавать целую группу персонажей и управлять ими.

Создание компании.

В большинстве игр вы должны создать группу (компанию). Это означает, что вы как бы позволяете компьютеру кинуть воображаемую игральную кость и определить силы и слабости, а также другие характеристики компаньонов. Вы будете жить в этой компании, возможно, вам придется в ней умереть, поэтому создавайте персонажи тщательно. Тип выбираемых друзей будет зависеть от игры, в которую вы играете.

Эти персонажи имеют професии или увлечения. В зависимости от выбора увлечения некоторые умения будут более важными, и вам нужно стремиться к тому, чтобы создать наибольшие способности у персонажей в некоторых областях. Если вы осторожны, вам удастся с самого начала создать отличные персонажи, и это сделает игру более легкой. По мере развития игры способности персонажей будут совершенствоваться. Чем больше опыт, тем выше становится их уровень, они станут сильнее, умнее, приобретут больше власти или силы.

Основная группа должна состоять из воина, исцелителя, мага и, возможно, вора. Что касается других персонажей, выбирайте для них усиленные магические способности. Когда позднее в игре дела будут идти совсем плохо, заклятье и волшебство обычно более эффективны, чем сабля. Раса или сексуальные способности также могут быть большим преимуществом. То, как работают эти способности, зависит от игры, в которую вы играете.

Воры должны быть ловкими и быстрыми. Маги по большей части слабы физически, не могут использовать большую часть защитного снаряжения и очень ограничены в выборе оружия. Рассматривайте их колдовство как наступательное оружие. В играх, где магия отсутствует, магические способности заменяются на телепатические, или же появляются персонажи, умеющие управлять звездолетами или путешествовать во времени.

Священники, клерикалы и исцелители могут быть использованы в качестве защитников, обладающих магическими способностями. Рассматривайте их как защитное оружие и медицину одновременно. На самом деле в космических играх они, как правило, называются медиками.

Воины превыше всего ценят быстроту и силу. Это классическое средство нападения.

Сражения

Бой в подобных играх бывает разным. Основные подходы к сражениям следующие:

- сражения в реальном времени — соперники продолжают действовать и двигаться, пока вы соображаете;
- тактические сражения, которые позволяют игрокам выбирать оружие, способности и цели — вселенная ждет, пока вы решаете, что же делать;
- стратегические сражения, которые позволяют сделать все тактические решения плюс перегруппировать силы и установить индивидуальные цели — вселенная ждет, пока вы решите, что делать с каждым из своих союзников и мерзкими врагами;
- автоматическое решение конфликта. Некоторые игры даже имеют автоматические установки, которые позволяют компьютеру провести сражения для каждого из персонажей, не прибегая к помощи игрока.

Картографические возможности

И вот прошла половина игры. Вы знаете, где же находится группа? Составление карт в подобных играх очень важно и порою просто необходимо. Для многих людей составление карт — удовольствие.

В некоторых играх есть функция автоматического картографирования, которая позволяет игроку видеть положение группы на окружающей местности.

Во многих играх функции картографирования отсутствует. Лучший подход в этом случае — бумага и карандаш. Если игра не дает координаты, предположите, что вы находитесь в координате 0,0, считая вершину экрана севером. Сделайте отметки на своей бумаге по координатам. Другие игры дают координаты и направления частей света, что делает картографирование гораздо более легким.

Если есть возможность рассмотреть местность в уменьшенном масштабе или сверху, это сводит задачу картографирования просто к отметке направлений относительно какой-нибудь выбранной точки.

Наконец, многие игры разрешают обозреть местность вокруг группы, и в этом тоже большая помощь.

Управление ресурсами.

Во многих отношениях все ролевые игры развивают управленческие способности. Если вы потеряете свои запасы пищи, вы погибнете, в точности как бизнесмен, у которого нет достаточно средств к рождественским праздникам. Для выживания также существенны выбор и правильное использование достоинств и способностей ваших компаньонов. Отдых, питание, способности переносить тяжести во многих играх являются основой. Род оружия, расход энергии — существенные данные, которые надо аккуратно контролировать. Если эти цифры невелики или выделяются игрой каким-либо образом, вам следует выяснить причину.

Помните: лучшие герои — это лучшие менеджеры.

Спасите себя от неприятностей

Сохраняйте игру, сохраняйте часто и сохраняйте хорошо. Сохраните, как только вы создали свою команду, каждый раз, когда вы выиграли сражение, каждый раз, когда вы чего-нибудь достигли, и каждый раз, когда ваши персонажи получают дополнительные способности или улучшают старые. Просто сохраняйте, когда делаете что-нибудь опасное или непонятное.

Не полагайтесь только на одно сохранение, сохраните игру несколько раз в нескольких точках. Если игра позволяет сохраниться только один раз, переименуйте и скопируйте сохраненные файлы в другой каталог, просто на тот случай, если ваша группа сделает серьезную ошибку или что-либо пропустит.

Сохранение особенно важно в играх, которые сами себя сохраняют, когда группа передвигается из одного места игры в другое.

Когда сомневаетесь, сохраняйте игру. Надеемся, что наша точка зрения стала ясной.

Некоторые компьютерные ролевые игры, которые следует отметить

Также как и к браку, и работе, к таким играм нельзя относиться несерьезно. Если игра вам понравилась, может потребоваться более чем 100 часов, чтобы доиграть до конца, и это еще не предел. Победить в таких играх тоже непросто. В хорошо продуманных играх сражения усеяны различными загадками, которые бросают вызов игроку и придают глубину игре. Для того чтобы дать ответы на многие вопросы и понять тонкости, потребуются годы, а увлечься игрой до такой степени, что все вокруг будет позабыто, можно и в течение часа.

В играх, которые мы здесь подобрали, собраны самые различные стили и черты, присущие ролевым играм. Каждая игра — посвоему уникальный мир. Однако, некоторые миры требуют от игрока больше, чем другие, поэтому мы постарались правильно указать уровень сложности. Мы также привели некоторые советы, которые вам понадобятся. Ну а теперь пора спасать мир.

Dark Spyre

Electronic Zoo/Event Horizon
512K IBM/Tandy/Compatibles
CGA/EGA/VGA/Tandy/SoundBlaster/Adlib
Tandy 3-voice sound
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: подобрать символы на обложке руководства
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: регулируется

Что особенного в этой игре

Это уникальная игра. Она отлично смотрится, сражения в ней построены в реальном времени, лабиринты впечатляют. Программа позволяет создавать новые лабиринты и менять существующие. Если игра кажется очень простой, можно добавить еще некоторое количество монстров. Если вы зайдете в тупик, то удалите дверь или монстра из лабиринта. Как бы вы ни играли в эту игру, все равно это будет удовольствие.

Краткое описание игры

Человечество попало в сложную ситуацию, и вся надежда только на вас. Вам с рождения завещано быть лидером человеческой расы и пройти тесты, которые поставлены перед вами богами войны. Вы должны запастись храбростью и оружием, и найти дорогу через обширные лабиринты Темной Башни, огромной башни, наполненной соблазнами и опасностями, монстрами и сокровищами. Вы должны доказать, что раса, которую вы представляете, имеет право на существование. Судьба мира зависит от тебя, Чемпион.

Эта игра, в которой вы управляете одним персонажем, и механизмы продвижения героя и улучшения его способностей хорошо продуманы. Защитные приспособления и оружие реалистичны, и, когда герой перегружен ими, на экране видно, как затрудняется его продвижение. Улучшение способностей очевидно и реально. Самый необычный момент игры — схема создания персонажа. Она настолько детально проработана, что вы можете быть левшой или правшой, и она построена как интерактивная сказка, которая пишется в то время, как вы печатаете различные факты про создаваемый персонаж. Еще одно достоинство игры в том, что в ней отсутствуют бесконечные сражения, сражения ограничены четкими временными рамками, и предвидеть сражения можно заранее. Игра уникальна и сильно отличается в лучшую сторону от традиционных игр.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Яд — едиственный метод атаки с целью победить Слайма.

Руна ГЕБО показывает карту уровня, на котором вы находитесь, но она пропадает после того, как ее вызовут. Сначала сохраните игру, затем вызовите, проверьте карту, затем восстановите игру. Таким способом вы увидите карту и сохраните руну.

Чтобы пробежать быстро мимо Руны Силы, бросьте все что можно и не беспокойтесь о злых существах, которые ждут вас.

Ближе к концу игры вас попросят оставить все, что вы нашли или чего вы добились. Сделайте это.

Eye of the Beholder («Глаз Наблюдателя»)

Strategic Simulations (SSI)
640K IBM/Tandy/Compatibles
CGA/EGA/Tandy Color/VGA(256 цветов)/Adlib
SoundBlaster, жесткий диск требуется
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в руководстве
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: очень простая

Что особенного в этой игре

С точки зрения технических достижений, в игре есть все. Игра является бестселлером. В ней используется плавный интерфейс с помощью мыши, что позволяет контролировать каждый предмет на экране. Изображение полностью трехмерное, и движения быстры и легки. Предметы, когда их роняют, остаются лежать на том же месте, пока их не поднимут. Сражения в реальном времени выглядят правдоподобно. Графика подземелий детальна, и звуковая поддержка великолепна. Скрежещущих пауков можно услышать задолго до того, как они появятся в поле зрения, и этот звук пугает.

Краткое описание игры

Власть перестала быть справедливой, у власти находится Наблюдатель, которого необходимо уничтожить. Был похищен принц Карликов, а король Карликов отравлен и умирает. Вы и ваши помощники — единственная надежда, и вы должны пройти через 12 уровней сточных труб и подземелий, чтобы добраться до самого Наблюдателя. По пути к финальному сражению вы должны спасти принца и найти противоядие для короля. Успех в этих предприятиях даст вам отличное оружие против Бехолдеров.

В игре участвует партия из нескольких персонажей, и вы управляете всеми. В партии позволено имет шесть персонажей, но лишь четверо создаются самим игроком. Дополнительные члены партии присоединяются к вам в пути. Только два первых персонажа могут участвовать в рукопашных сражениях. Во время исследований необходимо найти несколько предметов, которые дадут вам доступ к встроенной системе быстрых перемещений.

В качестве дополнительной особенности, на каждом уровне игры можно предпринять некоторые действия. Хотя игру можно завершить успешно без этих действий, их выполнение дает путешественникам

дополнительное оружие, магические способности, увеличение количества очков за приобретенный опыт, а также информацию. Хотя это не самая сложная или длинная ролевая игра, она отлично выглядит и интересна, и в некотором смысле представляет собой игру будущего.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Можно воскресить существо из груды костей с помощью Клерика Карликов на уровне 5.
Одно из 12 дополнительных действий в игре требует наличия 12 стрел. Каждый раз, когда вы кладете стрелу на держатель, вам следует вернуться к первой нажимной пластине в проходе, где вы найдете две дополнительные стрелы.
Сохраните по крайней мере три яйца — это то, что ценит Кенку.
Чтобы убить Бехолдера, станьте невидимым используйте волшебную палочку Сильвиуса. Используйте клавиатуру, чтобы управлять движением компании, и мышь, чтобы управлять волшебной палочкой.

Gold Box Series: AD&D™ Adventures («Золотая Серия: приключения AD&D»)

Strategic Simulations (SSI)

Что особенного в этой игре

Аббревиатура расшифровывается как Advanced Dungeons and Dragons. В 1988 году фирма SSI купила лицензию на это название у фирмы TSR и начала выпуск двух серий игр, основанных на первоначальной игре Advanced Dungeons and Dragons, с правилами, также похожими на правила первоначальной игры. Эти игры упаковываются в коробки золотистого цвета, они известны под названием «Золотые Игры SSI».

На первый взгляд игра очень сложна. Хотя правила создания и сражений не меняются, повествования и события происходят в разных вселенных, каждая из которых уникальна. Золотые игры состоят

из двух отдельных серий, действие каждой серии происходит в другом мире. Хорошей чертой игр является то, что персонажи можно переносить из одной игры в другую в пределах игр одной серии. Поэтому вам нет надобности заново создавать группу, когда вы переходите от игры к игре. В игры не требуется играть по порядку, однако играть по порядку все же интересней.

Краткое описание игры

Все эти игры строго придерживаются правил игры Advanced Dungeons and Dragons, предоставляя игроку большой выбор заклятий, оружия, защитных приспособлений, монстров, персонажей. Раса, пол, ориентация (добрый, нейтральный или злой) — все влияет на игру и на способности персонажей.

Уникальная черта игр — сражение. Возможен автоматический контроль игр с помощью компьютера, но игрок может контролировать передвижение, оружие, заклятья, цели и другие особенности сражений. Это - отличный пример тактического и стратегического сражения. Каждый сражающийся детально изображен на экране, и упавшие соратники остаются на экране, напоминая вам, чтобы вы не забыли вылечить их.

Действие трех игр, включая великолепную своей новизной игру Pool of Radiance («Бассейн Радиации»), проходит во Вселенной Потерянных Королевств.

Все эти игры великолепны, но если у вас есть возможность сыграть только в одну из них, выберите Чемпионов Кринна («Champions of Krynn»).

Серия «Вселенная потерянных королевств»

Pool of Radiance («Бассейн Радиации»)

384K IBM/Tandy/Compatibles/1Mb MacPlus
или более поздняя модель
CGA/EGA/Tandy
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: подобрать символы
на кодовом колесе
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Что особенного в этой игре

Город Флан нанимает героев, чтобы победить монстров, которые его наводнили. Угадайте же, кого они позвали? Когда вы разберитесь с этим делом, уничтожьте монстров в прилегающей местности, найдите, кто их направляет, и постарайтесь выжить. Плата за это будет отличная.

Curse of the Azure Bonds *(«Проклятье лазурных оков»)*

512K IBM/Tandy/Compatibles/1Mb MacPlus
или более поздняя модель
CGA/EGA/Tandy 16 Color
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в руководстве и книге правил
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: элементарная

Отлично, вы спасли Флан. В этой игре вы попадаете в засаду, вас берут в плен, клеймят и куда-то заманивают. Враг именуется как Новый Союз, и, чтобы освободиться, вам необходимо его найти. Конечно, монстры в этой игре более опасны и жестоки.

Secret of the Silver Blades *(«Секрет Серебряных Лезвий»)*

640K IBM/Tandy/Compatibles
CGA/EGA/Tandy 16 Color/CMS/Adlib sound
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в руководстве и книге правил
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Рудокопы опрометчиво выпустили из-под земли племя ужасных существ, которых, возможно, остановить не удастся. Время снова наточить мечи, открыть волшебные книги и защитить Потерянные Королевства. В то время как вы пытаетесь решить загадку, появляются новые монстры, и у вас должны быть готовы новые заклятья, чтобы

разобраться с ними. С другой стороны, в начале игры вы безоружны, раздеты и находитесь в бессознательном состоянии.

Серия «Драконья Пика»

Champions of Krynn («Чемпионы Кринна»)

512K IBM/Tandy/Compatibles
CGA/EGA/Tandy 16 Color/CMS/Roland LAPC/Adlib
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в руководстве и книге правил
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Драконьи Войны окончены, и армии драконов побеждены. Но это не очень хороший знак. Придется сражаться с драконами и более ужасными существами, когда силы зла попытаются посадить на трон Кринна Темную Королеву. Если повезет, вы сможете привлечь на свою сторону Золотых Драконов. С другой стороны, всякая удача недолговечна. Однако того же о драконах сказать нельзя.

Death Knights of Krynn («Рыцари смерти из Кринна»)

640K IBM/Tandy/Compatibles
CGA/EGA/Tandy 16 Color/CMS/Adlib sound
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в книге правил и руководстве
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: довольно сложная

Что особенного в этой игре

У вас есть только год, чтобы восстановить силы после того, как вы победили зло в очередной раз. Кто же теперь призывает вас? - Лорд Сот и его Рыцари смерти. Эта игра очень трудна, и ваши противники не обладают чувством юмора.

Hard Nova («Твердая Нова»)

Electronic Arts
512K IBM/PS1/PS2/Tandy
EGA/MCGA/VGA; Adlib/SoundBlaster/Roland MT-32/PS!/Tandy/
рекомендуется жесткий диск
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть определение на цветной карте
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: начальная

Что особенного в этой игре

Эта игра вносит много нового в мир компьютерных игр, это в основном относится к персонажам, поскольку основной персонаж и лидер в игре — женщина. Возможно «заказать» и лидера мужского пола для тех, кто не желает играть женскую роль. Графика в игре великолепна.

Краткое описание игры

Вы хорошо зарабатываете торговлей, но при этом часто нарушаете закон; вы корыстны. Неожиданно вы обнаруживаете, что кто-то изготовил копии ваших работ, и огромное множество этих повторений работает повсюду бесплатно. Для бизнеса это очень плохо.

Действие игры происходит в другой вселенной, сюжет игры — научная фантастика. Часть действия происходит в открытом космосе, часть — на орбите, часть — при полете на небольшой высоте, часть — на земле в различных местах. Сражения построены в реальном времени и происходят в космосе, в воздухе, а также на земле. Для каждого сражения требуются различная тактика и способности.

Необходимо исследовать четыре различные планетные системы и решить большое количество загадок. Общение между персонажами основано на детальной системе разговоров. Космическая торговля, решение загадок, сбор информации, выполнение задач развивают способности персонажей. Хотя магия в игре отсутствует, одна из рас обладает способностью петь песню Навигаторов, что позволяет космическим кораблям пересекать звездные ворота.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рулетка Zero-G является игрой внутри игры, и в нее можно играть в нескольких местах. Для ставок лучше брать комбинацию 24-1, и возможны некоторые другие комбинации.

Не будьте слишком корыстны. В конце концов сделайте «гуманитарный» выбор.

Keef the Thief («Киф — вор»)

Electronic Arts
512K IBM/Tandy/Compatibles (640K для VGA/MCGA)
CGA/EGA/VGA/MCGA; Adlib/CMS/Roland/два дисковода или жесткий диск рекомендуются
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотреть группы слов с использованием низкоконтрастной бумаги
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: элементарная

Что особенного в этой игре

Очень редкий тип игры. Это — пародия на компьютерные ролевые игры, в которую можно играть на двух уровнях. Это веселая игра, если играть в нее просто для развлечения, и интригующая с присутствием тщательно разработанной магией и сражениями, если отнестись к ней серьезно.

Краткое описание игры

Киф — противный мальчишка, который проникает в сердца своих близких. При этом он сражается в одиночку со своими соперниками. Киф должен успешно использовать местность и скорость, а также приобрести подходящее защитное снаряжение, оружие и проявить способности. Интересно, что взгляд на сражение можно бросить через прорезь в шлеме Кифа, и каждый нанесенный врагу удар показан как графические «брызги». Выбор тактики играет существенную роль.

В мире, где очень многие компьютерные игры являются чересчур серьезными, эта игра может оказаться приятной неожиданностью.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Со стражей на мосту можно справиться только с помощью оружия, действующего не некотором расстоянии.
На краю света ищите яйца.
Разговор обходится дорого, поэтому вам следует воровать диалоги. Вот как это делается: сохраните игру, заплатите за информацию, затем восстановите сохраненную игру.
Покорить принцессу можно с помощью цветка — очень дорогого цветка.

Lord of the Rings I
Lord of the Rings II: The Two Towers
(«Властитель Колец 1, Властитель Колец 2: Две башни»)

Interplay
640K IBM?tandy/Compatibles (10Mhz или более быстрые)
CGA/MCGA (16 Colors)/Tandy/EGA/VGA 256 цветов
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть параграфы в руководстве
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Что особенного в этой игре

Игра основана на «Трилогии Кольца» Дж. Р. Р. Толкиена. В последние годы было сделано несколько попыток создания подобных игр, но ни одна из них не была успешной. Возможно, хорошую игру подобного типа вообще невозможно создать.

Тем не менее, эту игру не стоит пропускать. Тех, кто читал трилогию, охватывает чувство, что все это уже происходило и все уже знакомо. Для тех, кто с книгой незнаком, игра покажется интригующей и нетривиальной. В общем игра следует духу книги, однако она позволяет игроку увидеть и испытать все на себе с различными вариациями.

Краткое описание игры

В первом томе игры около 9000 графических изображений, которые необходимо исследовать, и сотни загадок для решения. Необходимо сделать так, чтобы волшебное кольцо не попало в грязные руки Саурона. Магия не очень распространена в Средних Землях, где живут хоббиты, однако магические предметы и средства можно найти и использовать. Поскольку натура у хоббитов, особенно у Баггинсов, мирная, сражения в игре не очень принципиальны.

В игре доступны два типа персонажей. Персонажи, подчиненные игроку, составляют Братство Кольца, и они могут быть либо постоянными, либо временными. Постоянные участники Братства взяты прямо из трилогии, и их можно переносить в другие сценарии. Временные персонажи могут присоединяться к партии, выполнять свои функции и уходить. Все персонажи могут быть убиты или ранены, но постоянные персонажи будут преданно служить общей цели.

Фирма пытается отобразить все повествование трилогии в нескольких играх. Трудная задача. Любителям Толкиена, которые поиграли в эти игры и нашли некоторые ошибки, хотелось бы сказать: судите об игре не по неизбежным пропускам, а по ее успеху.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Пытайтесь держать хоббитов в стороне от битв, если это возможно. Многие ситуации можно решить, не переходя к сражениям.

Чтобы победить Барлога, необходимо принести большие жертвы.

Не спешите начинать игру заново или возвращаться к сохраненной ранее игре. Последствия многих неблагоприятных событий можно исправить в течение игры.

Neuromancer

Interplay

512K IBM/Tandy/Compatibles

CGA/Tandy 16 Color/EGA/VGA/MCGA/требуется цветной монитор

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово на кодовом колесе

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: элементарная

Что особенного в этой игре

Игра интересна, она прямо скопирована со страниц одноименного рассказа Виллиама Гибсона. В отличие от большинства компьютерных ролевых игр, игрок контролирует персонаж, который предлагается самой игрой. В этом игра похожа на игры приключенческого типа. Что интересно в игре, так это реалистичный обмен между персонажем и различными базами данных, в которые надо проникнуть.

Игру обошел коммерческий успех, но ее нужно представить большему количеству игроков. Это еще одна игра, которая становится редкостью, поэтому найдите ее и поиграйте до того, как игра исчезнет.

Краткое описание игры

«Герой» — робот-хакер, который пытается проникнуть в различные базы данных и украсть программное обеспечение, побеждая при этом системы искусственного интеллекта. Сражение в игре происходит между персонажем и системами искусственного интеллекта, которые населяют базы данных. Успешное сражение подразумевает «взлом» нескольких программных продуктов и правильный выбор вирусных программ. После успешных сражений способности «взламывать» программные продукты увеличиваются.

Все это кажется гораздо более трудным, чем на самом деле. Игра достойна отличного рассказа, на котором она основана.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Неуромансер в игре — весьма совершенная система искусственного интеллекта, он чрезвычайно многолик.
Держитесь настороже с теми, кто чересчур старается помочь.

Ultima VI: the False Prophet («Ультима VI: Ложный пророк») Ultima VII: The Black Gate («Черные ворота»)

Origin Systems
640K IBM/Tandy/Compatibles (Ultima VI);
2Mb расширенной памяти для Ultima VII
Hercules/CGA/EGA/VGA/MCGA/Tandy 16 color/Roland/Adlib/CMS/Innovation/
Covox Sound/рекомендуется жесткий диск
(по крайней мере 15 мегабайте места для игры 7)
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово или символ в руководстве
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: очень трудная

Что особенного в этой игре

Если быть точным, в 1980 году игра Ультима была первой компьютерной ролевой игрой, опубликованной немного раньше, чем игра Wizardry. Wizardry получила в свое время больший отклик и была ближе к идеальной ролевой игре, поэтому ее обычно и считают первой ролевой игрой. И именно в игре Ультима 1 впервые появился Аватар.

Персонаж Аватар был значительно развит с момента своего первого появления, и с каждым новым возрождением он становился более совершенным. Аватар — уникальное явление в ролевых играх: целомудренный, морально чистый, обладающий огромными достоинствами, благочестивый, этичный, почитаемый и набожный. Как вы можете проиграть, когда у вашей группы лидер, обладающий всеми этими достоинствами? А задача игры — победить зло и не растерять при этом все достоинства.

Краткое описание игры

Серия Ультима стала серией трилогий, и «Ультима VI: Ложный пророк» завершает вторую из серий. Игры 3-6 — игры моральные.

Вы — Аватар, возвращаетесь в замок Британского лорда в Бретани, и вдруг вас атакуют бандиты. Как оказалось, эти существа принесли много беспокойства окружающим, и вам следует поправить положение дел. Никто не любит этих бандитов, и они вам не доверяют. Однако дела обстоят не так просто, как кажется сперва.

Эта игра идеальна. Графика великолепна. Все, что вы видите на экране, можно использовать, и в сражении ваши персонажи могут делать все, что можно сделать и в мирной ситуации. Мир Бретани настолько реалистичен, что вы можете делать вещи, которые невозможны в других играх. Вы можете сеять, выращивать пшеницу, затем доставить ее к мельнику для обработки, и использовать муку для выпечки хлеба, который может быть продан за деньги. Вам не обязательно делать это, но такая возможность существует. Все игры в этой серии велики, и, чтобы завершить хотя бы одну из них, требуется много времени.

Действие в игре Ultima VII начинается через двести лет после игры VI. Вы находите мир, пораженный спидом, наркотиками и экологической катастрофой, прокатывается волна убийств. Существует большой и очень плохой человек по имени «Страж», но не все считают его таковым.

Ультима 7 — первая игра, которая перешла за барьер в 640 килобайт необходимой памяти, она требует 2 мегабайта для загрузки.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Во всех этих играх помните: никогда не сражайтесь ни с чем, что вас не атакует, и никогда не атакуйте первым. Также никогда не воруйте и не лгите.

В игре 6 сначала необходимо получить все восемь лунных камней. На это потребуется некоторое время. Затем поищите девять частей карты сокровищ.

Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge («Волшебство 6: Отрава космических подделок»)

Sir-Tech Software

640K IBM/Tandy/Compatibles/Macintosh, Amiga

CGA/EGA/VGA/MCGA/Hercules/Adlib/SoundBlaster/Covox/Tandy Sound

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: подобрать символы на бумаге с низкой контрастностью

СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Что особенного в этой игре

«Волшебство» — серия ролевых игр, относительно которых более десятилетия оценивались прочие ролевые игры. Однако, технология и графика игры также застряли на уровне начала восьмидесятых годов. Игры выжили благодаря использованию великолепных персонажей, интересному рассказу, а также отличному сочетанию трудности игры и реальной возможности провести ее успешно. И «Отрава космических подделок» перенесла серию в девяностые годы.

Краткое описание игры

Когда эта игра была выпущена, она овладела умами и воображением большинства приверженцев компьютерных игр. Во время скитаний в мире Бейна вы вскрываете темную и грязную историю инцеста, убийства, зла и мести. Сюжет этой игры один из самых лучших. Графика необычна, подростки могут запереть себя в компьютерных комнатах, мужчины потерять силу, а настоящие леди могут посмеиваться.

В игре присутствуют замки, подземелья, шахты, болота, подземные реки, тюрьмы, джунгли, а также храмы, которые преграждают вашей партии дорогу к Космической подделке — перу, которое может переписать реальность. Это длинное и тяжелое путешествие, однако игра так хорошо сбалансирована, что партия к концу игры может вполне сохранить первоначальный состав. Существует большой выбор рас и профессий.

У игры есть три различных окончания, основанных на определенных действиях, которые предпринимают игроки. Каждое завершение более или менее удовлетворительно, оно также является прелюдией к следующей игре, «Крестоносцы Черного Ученого».

«Крестоносцы Черного Ученого» уникальна в том смысле, что в ней есть четыре различных начала: одно для новых игроков, и еще три для тех, кто окончил предыдущую игру. Действие относится к более позднему времени, и ваши герои и героини оказываются на другой планете и в другой вселенной. Идет поиск древних предметов, в которых таится секрет вселенной. Герои игры несколько устарели, и их пытаются победить другие персонажи.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ключ к успешному завершению находится на Острове Мертвых. Сохраните игру, как только вам дали серебряный крест, поскольку то, что вы с ним сделаете, является ключом к успеху.

Самую Плохую Девушку можно «вытащить» из обручального кольца приятным разговором, но только в ненасильственных окончаниях игры.
Не позволяйте дверям и воротам в замке одолеть вас. Для некоторых нужны специальные ключи, некоторые открываются позднее в игре, а некоторые вообще никогда не откроются. Советуем проявить терпение и настойчивость.
Всегда путешествуйте, включив детектор магии «Detect Magic».

ДРУГИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

B.A.T.

Ubi Soft
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Комический рассказ, который начинается в туалете обшарпанного космопорта. У вас есть 10 дней для спасения города Тераполиса от полного уничтожения с помощью нуктуробиогенических бомб, которыми владеют сумасшедший ученый и мошенник. Мнения об игре противоречивы, одним критикам она нравится, другим нет. Стоит попробовать эту игру, чтобы определить к ней самостоятельное отношение.

Dark Heart of Uukrul («Темное сердце Уукрула»)

Broderbund
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Классическая компьютерная ролевая игра, которая хорошо смотрится и полна загадок, требующих решения. Структура сражений очень детализирована.

Dragon Wars («Войны драконов»)

Interplay
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Большая игра с приятным и забавным интерфейсом. В игре есть Самый Плохой Человек, который никак не хочет умирать.

Dungeon Master («Повелитель подземелий»)

FTL
N/A
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: очень трудная

Возможно, эта игра обладает наилучшей графикой из когда-либо существовавших. Это — стандарт, относительно которого нынче оцениваются другие игры. Игра вынесена в эту часть главы, поскольку пока еще не существует DOS-версии.

Magic Candle I,II («Волшебная свеча 1,2»)

Mindcraft
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Восхитительная пара игр, исход в которых зависит в равной степени от сражений и разговоров. Разработчики придерживались стиля «Ультимы» и предусмотрели использование в играх больших партий.

Megatraveller II: Quest for the Ancients («Суперпутешественник: поиск древних»)

Paragon Software
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: можно менять

Игре присущ стиль «Ультимы». Сильные стороны игры — хороший обзор и сложные сражения.

Might and Magic I-III («Сила и магия 1-3»)

New World Computing
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: начальная и средняя

Судя по ранним откликам, игра III — несомненный победитель по качеству графики. Две предшествующие игры уже существуют некоторое время и тоже неплохи.

В первой игре есть приспособление телепортации, что спасает игрока от нудных путешествий. Во второй игре есть отличная функция автоматического картографирования, которая строит карту всех мест, уже виденных вами, шаг за шагом. Третья игра завершает трилогию, ей присущи реалистичная графика и синтезированная речь.

Wasteland («Заброшенная страна»)

Electronic Arts
СТЕПЕНЬ ТРУДНОСТИ: средняя

Да оставит всю магию всякий входящий в Заброшенную страну, однако приготовьтесь, что вы будете погружены в видение, которое может быть изображением ближайшего будущего. Разработчикам удалось соединить формат ролевых игр и окружение игр типа «дорожный воин». Действие происходит в конце 21 века. Что-то странное происходит в Заброшенной стране, в которую превратился американский Запад. Конечно же, выяснить, что происходит — ваша задача.

ГЛАВА 5.

БОЛЬШИЕ ИГРУШКИ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК: ИМИТАТОРЫ СРАЖЕНИЙ В ВОЗДУХЕ И В КОСМОСЕ

Подобные игры всегда привлекали сердца людей с момента создания персональных компьютеров. Сражения были частью даже первых имитаторов полета. Полет со скоростью, в три раза превышающей скорость звука, стреляющие орудия, сражения — все это, происходящее в тишине и комфорте вашего офиса, заставляет мурашки бегать по коже.

Эти игры привлекательны и по другой причине: в них вы можете делать то, что в реальной жизни сделать не удалось бы: летать на самолете, сражаться в воздухе, увидеть вселенную, и многое другое.

В этих играх вы можете командовать собственной судьбой. В отличие от игр действия, которые дают вам неограниченное количество вооружения, возможность выполнять невероятные маневры, слишком много врагов, которых надо поразить, эти игры предоставляют ограниченное количество вооружения, топлива и возможностей, а также разумное количество врагов.

Эта категория игр стала еще более популярной после войны в Персидском заливе. Очень много внимания уделялось тогда вопросам воздушного превосходства. Не удивительно, что, увидев видеозаписи боевых самолетов, возвращающихся с победой, или бомбы, попадающие в цель с удивительной точностью, многие из нас тоже захотели вскочить в самолет и отправиться на поиски врага. С другой стороны, гораздо лучше, если вам придется бомбить что-нибудь поинтереснее, чем страну третьего мира. Космические игры позволяют выбрать совершенно незнакомые области. К таким играм относится, например, Wing Commander.

A-10 Tank Killer
(«Охотник за танками А-10»)

Dynamix
640K IBM/Tandy/Compatibles
VGA/EGA/Tandy/MCGA/CGA; RolandMT-32/LAPC-1/CM-32/Adlib;
требуется процессор 286/386; рекомендуется джойстик
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

А-10 — самолет, предназначенный для поражения наземных бронированных средств. Он способен уничтожить любой танк из существующих на земле. Игра помещает вас в кресло пилота 25-тонного монстра и переносит на поле битвы. Вы будете лететь на самом совершенном противотанковом самолете из когда-либо существовавших, у которого достаточно мощи, чтобы превратить 60-тонный танк в стальной гамбургер. Десять кинокамер, включая ту, которая дает изображение с точки зрения жертвы, позволяют вам смотреть за действием либо с близкой, либо с безопасной дистанции.

Краткое описание игры

Не думайте, что игра сведется к типу «прилетел-поразил цель-удрал». Пилоты этого самолета шутят, что задняя стенка его кабины способна выдерживать удары голубей, которые обгоняют самолет. Скорость А-10 составляет всего 1/3 от скорости истребителя F-16, его называют «бьюиком с большой пушкой». Возможно, ваш самолет будет самым медленным самолетом в воздухе, но вам понадобится скорость, когда вы захотите превратить что-либо на земле или в воздухе в груду железа.

Вы будете выполнять задания по поражению различных целей на земле, от уничтожения танков до взрыва мостов. Вы научитесь поражать наземные цели с помощью пушки или ракет Maverick.

Вы сможете выбрать 21 полетное задание. В них включены 7 заданий, относящихся к войне в Персидском заливе. Успехи в каждой из кампаний связаны друг с другом. Плохое выполнение одного из заданий будет влиять на последующие задания в кампании. В игру легко играть, но стать в ней мастером очень трудно, так же трудно, как и научиться управлять реальным самолетом.

Chuck Yeager's Air Combat *(«Воздушные сражения Чака Егера»)*

Electronic Arts
640K IBM AT/PS2/Tandy/Compatibles
CGA/EGA/VGA/MCGA; Adlib/SoundBlaster/CMS/Tandy DAC/Covox Speech Thing; требуется 286/386; 10MHz или быстрее
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть что-либо в документации

Что особенного в этой игре

Эта игра находится в стороне от игр подобного класса. Это единственный имитатор, пытающийся показать сражения в воздухе в трех войнах на протяжении тридцати лет. Действие в игре следует за военной карьерой Чака Егера, воздушного аса Америки, который периодически появляется на экране и дает вам советы. Егер сопровождает вас во второй мировой войне, войне в Корее и Вьетнаме, и самолеты при этом меняются в точном соотвествии с историей.

Вторая мировая война освещалась во многих играх, также было несколько игр на тему войны во Вьетнаме. Эти имитаторы, особенно вновь созданные имитаторы Корейской войны, дают некоторое разнообразие для тех, кто устал от более современных суперновых истребителей.

Краткое описание игры

Игра позволяет полетать на самолетах шести различных типов: самолеты второй мировой войны Mustang и FW-190; самолетах Корейской войны F-86 Sabre и MiG-15; и самолетах вьетнамского периода F-4 Phantom II и MiG-21. Каждый самолет точно соответствует оригиналу, и вам придется изучить боевые стратегии, типичные для каждой игры. Ваши задачи могут быть самыми разными: сражение в самолетами врага, рейды атакующих бомбардировщиков, военные операции на дорогах и аэродромах, защита разведывательных самолетов, и так далее. Есть возможность увидеть военные столкновения под разными углами зрения.

В игре есть ряд дополнительных возможностей, помогающих игроку. Вы можете нацелиться на самолет врага и получить отдельное окно на дисплее, которое постоянно сообщает вам о его расположении. Вы можете открыть другое окно и получить совет от самого Егера.

Чтобы научиться хорошо играть, вам понадобятся сотни часов, для того чтобы сражаться в трех войнах и исследовать возможности каждого типа самолета. Сражайтесь, чтобы стать лучшим пилотом самолетов.

Falcon 3.0

Spectrum Holobyte
IBM AT/Tandy/Compatibles; 12Mhz или быстрее; процессор 286/386; 512K EMS для машин на процессоре 286;
1 мегабайт памяти вместе с EMS для машин на 80386/VGA/EGA; PS1/Adlib/SoundBlaster/Roland
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Эта игра является версией ASAT, программы, которая используется ВВС США для обучения пилотов самолета F16A Fighting Falcon. Фирма Spectrum Holobyte, которая разработала программу для военных целей, сохранила за собой право использовать ее и для целей гражданских потребителей. Когда вы сидите перед экраном, играя в эту игру, вы используете настолько точное программное обеспечение, что его применяют даже военные.

Краткое описание игры

Игра ведется с точки зрения пилота, сидящего в кабине самолета F-16. Вы летите в этом совершенном истребителе со скоростью, в два раза превышающей скорость звука, и у вас в арсенале разнообразное вооружение, от 20-мм пушки до управляемых бомб и ракет класса воздух-воздух Sidewinder. Вам это оружие, несомненно, пригодится, если вы захотите поразить какой-нибудь самолет в выхлопное отверстие и после этого благополучно приземлиться. Если всего этого для вас недостаточно, то в режиме кампании имеется возможность командовать сразу восемью самолетами. Если машина подключена к сети, в игру может играть до восьми игроков, сражаясь друг с другом или выполняя совместную миссию.

Одна из наиболее удивительных черт игры — наличие «замкового изображения»; это военный термин, означающий слежение за целью. Когда вы зафиксируете изображение на самолете, изображение на

экране будет следовать за движением этого самолета, имитируя повороты головы пилота при слежении за целью. В дополнение к этому, изображение кабины пилота и вида из кабины реалистично на все 100%, этого так нехватает очень многим имитаторам. Все это дает вам чувство, словно вы и в самом деле летите в самолете.

Вы можете получить трехмерное изображение военных столкновений с помощью «черного ящика». Используйте запись в «черном ящике», чтобы посмотреть свои ошибки со стороны, или просто наслаждайтесь своими победами. Повторы можно воспроизводить под девятью различными углами зрения. Вы можете выполнять задания над Багдадом, над Персидским заливом, Панамой и Израилем. Вы можете выбрать свою национальную принадлежность, оружие — и вперед!

Эта игра — вызов для мастера, но она интересна и для начинающего игрока. Когда вы выберете опцию «High Fidelity Flight Model» («Полет с наилучшим приближением к действительности»), вы будете лететь в самолете настолько реальном, насколько это позволяет сделать назасекреченная информация о самолете. Надеемся, что вы с этим справитесь.

F-19 Stealth Fighter/F-117A Stealth Fighter 2.0

Microprose

384K IBM (F-19)/PS2/Tandy/Compatibles

CGA/EGA/VGA/MCGA/Hercules/Tandy 1000/рекомендуется джойстик

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в документации

Что особенного в этой игре

F-19 Stealth Fighter — имитатор истребителя Lockheed F-19, предназначенного для экипажа из одного человека. Когда впервые появилась эта игра, поднялся большой шум; правительство полагало, что ее создатели имели доступ к сверхсекретной информации.

Когда наконец самолет был рассекречен, его назвали F-119A. Поэтому игра F-19 Stealth Fighter была усовершенствована до игры F-119A Stealth Fighter; также произошли изменения в дизайне. В F-117A присутствуют все черты предыдущей игры, в ней прибавилось количество возможных театров военных действий: Куба, Северная Корея, Кувейт, Центральная Европа, и так далее. Теперь даже наиболее робкие работники офисов имеют возможность полетать на истреби-

теле стоимостью в миллионы долларов. Вам даже не надо бояться, что вы его разобьете.

Краткое описание игры

В обоих играх вы научитесь бомбометанию в пике, бомбометанию с низкой высоты, бомбометанию с горизонтального полета. Вы даже научитесь вести атаки по воздушным целям, используя самонаводящиеся ракеты типа Sidewinder, а также атаки по наземным целям с помощью ракет типа Harpoon, HARM, Maverick. Вы научитесь избегать поражения не только с помощью специального оборудования, такого как выбросы, факелы, ECM, но также с помощью маневрирования. Вы можете делать различные маневры, чтобы избежать поражения от управляемых и самонаводящихся ракет. Попробуйте пролететь сквозь лучи радаров, используя стелс-технологию, по которой построен ваш самолет, и неожиданно разбомбите врага. Доберитесь до них, прежде чем они доберутся до вас.

Чтобы научиться летать на этом самолете, вам придется проделать некоторое домашнее задание — прочитать все 192 страницы документации. Она включает в себя учебники по аэродинамике и принципам полета, радар, технологию стелс, тактику атаки наземных и воздушных целей. Документация предоставляет все, что вы должны знать, чтобы выжить: все, кроме практического опыта.

Книга правил подводит итог всему сказанному выше: «Современные атаки с воздуха — сложный танец различных машин, каждая из которых обладает собственной специализацией и ролью: разведчики, военные самолеты, напичканные электроникой, ударные эскадроны, прикрытие истребителей, наземный контроль за воздушной обстановкой. Истребитель, построенный по технологии стелс, является исключением: он полагается больше на невидимость, чем на грубую силу. Теперь современный пилот истребителя похож на одинокого волка в прериях».

Gunship/Gunship2000

Microprose

256K IBM/Compatible

CGA/EGA/Hercules/Tandy 16 Color

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевой диск

Что особенного в этой игре

Эта игра популярна вот уже несколько лет. Она переносит вас в кресло пилота вертолета Apache AH-64A. Ваше оружие — 30мм пушка, противотанковые ракеты, ракеты класса воздух-воздух, самонаводящиеся ракеты Sidewinder. Вы сможете поразить все, что движется.

Краткое описание игры

Помимо вертолета Apache, вы можете выбрать пять других типов вертолетов: AH-64B Longbow, который может с помощью радара рассмотреть, что делается за холмом, в то же время оставаясь невидимым, OH-59D Kiowa Warrior, UK-60K/L Blackhawk, транспортно-атакующий самолет многоцелевого назначения, AH-1W Cobra, AH-66A Comanche, MD-530G.

В игре Gunship перед вами ставятся первостепенная и второстепенная задачи. Вы выбираете вооружение самолета в зависимости от вашего задания и цели, включаете два двигателя, поднимаетесь в воздух и летите. Сражаться можно в Центральной Америке, Европе и Юго-Восточной Азии.

В игре Gunship 2000 вы летите в составе звена из пяти вертолетов, миссии можно выполнять в Центральной Европе или на Среднем Востоке. Важно научиться летать низко над землей. Для военных вертолетов в современном сражении полет на большой высоте часто равносилен смерти. Почетные ленты, награды, продвижение по службе ждут тех, кто летит низко и бьет крепко.

Jetfighter II

Velocity
640K IBM PC/Compatibles/Tandy
CGA/EGA/VGA/Tandy 16 Color; Adlib/SoundBlaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Jetfighter II можно назвать полным полетным имитатором. В игру включены 125 полетных заданий. Игра основана на вымышленном рассказе о войне, которая началась, когда Революционный Союз

Латинской Америки (LARA) захватил Южную Калифорнию. Теперь, вместо того чтобы поражать врагов в Кувейте или Корее, вы будете проноситься со сверхзвуковой скоростью над магистралью Санта Ана, пытаясь остановить вражеские ракеты, поражающие Лонг Бич.

У вас есть возможность летать на F-23, экспериментальном самолете, более известном под именем «Black Widow» («Черная Вдова»), который проиграл самолету F-22 борьбу за право называться будущим самолетом ВВС США. В этом самолете вы можете даже пролететь над зданием Трансамерика в Сан-Франциско.

Краткое описание игры

Эта игра может внести разнообразие для тех, кто устал играть в Рэмбо.

В этой игре вы служите в привилегированном американском воздушном дивизионе, который предназначен для борьбы с терроризмом и борется с LARA, а эта организация оснащена новейшим советским оборудованием и самолетами. Под вашим командованием находятся самолеты F-14, F-16, F-18, F-23 — все эти самолеты отлично приспособлены к технике, которую использует LARA. Посадки на авианосцы играют большую роль в этой игре и очень трудны. Если вы сможете их выполнять, то вас можно будет назвать экспертом по посадкам на компьютере.

Итак, воины, чего же вы ждете? Скорей приступайте к защите одного из лучших курортов вашей любимой страны.

Knights of the Sky («Рыцари неба»)

Microprose
640K IBM AT/PS2/Tandy/Compatibles
CGA/EGA/VGA/Tandy 1000; рекоменд. 286/386; для игры двух человек требуется модем на 1200+, совместимый с BPS Hayes
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в документации

Что особенного в этой игре

Это — полный рассказ о воздушных сражениях первой мировой войны. Каждое задание, которое вы будете выполнять, поможет определить исход войны. Если вы действительно хотите узнать, какими

были сражения в первой мировой войне, вам следует обратить внимание на эту игру.

В игру включены 20 различных типов самолетов того времени и большое количество вражеских пилотов, с которыми вам предстоит сражаться, самый страшный из них — сам Красный Барон. Вы и ваш друг (или враг) можете стрелять из пулеметов друг в друга в воздушной дуэли.

Краткое описание игры

Эти старые самолеты кажутся реалистичными. Динамика полета и ритмичный звук работающих двигателей постоянно напоминают о том, что эти самолеты, в отличие от сложных современных истребителей, были сделаны из дерева. Самое важное в игре — высота, ее легко потерять и очень трудно набрать.

Сражения друг с другом в воздухе — вот что отличает эту игру от прочих имитаторов первой мировой войны. В этой игре вы и ваш противник пытаетесь поддержать определенную высоту, вы можете удалиться друг от друга на несколько миль, под звук стреляющих пулеметов и ревущих машин. Когда ваш противник уничтожен, есть возможность снова насладиться своей победой, просмотрев бой под тремя различными углами.

По мере развития кампании вы начинаете службу капралом и постепенно повышаетесь в чине. Мало-помалу вы получаете доступ к лучшим моделям самолетов (кампания начинается в мае 1916 года). Конечно, немцы также разрабатывают отличные самолеты. Когда вы становитесь капитаном, появляется возможность изменить расположение базы. В промежутках между сражениями вы узнаете о деятельности других «рыцарей неба», как своих, так и чужих.

Ваша задача — стать наилучшим пилотом, пилотом, у которого наилучшие способности. Для того чтобы достичь этого, вам, возможно, придется вызвать на бой вражеских асов. Конечно же, они могут также вызвать на бой вас, и пусть победит наилучший.

Red Baron («Красный барон»)

Dynamix

640K IBM/Compatibles/Tandy (10Mhz или быстрее)

VGA/EGA; Roland MT-32/PS1/LAPC-1/Adlib/SoundBlaster рекомендуется

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Это — еще один имитатор Первой Мировой войны, сделанный по фильму. Вы словно сражаетесь с Красным Бароном — ужасом небес, опытным асом немецких военно-воздушных сил. Изображение по своей плавности очень похоже на фильм.

Если вы хотите играть на стороне союзных сил, вы можете попытаться сбить Красного Барона, или же, если вы на стороне немецких войск, у вас есть возможность попытаться стать Красным Бароном. В любом случае вы поймете, как летали и умирали раньше.

Можно создавать персонаж Красного Барона, который воюет на стороне британских или немецких войск, есть возможность летать, выполняя одиночные задания или же делать карьеру. Выбор за вами.

Краткое описание игры

В начале игры вы делаете выбор между одиночными полетами или карьерой (Career). Одиночные задания включают в себя патрулирование фронта, задачу сбить цеппелин, сопровождение бомбардировщиков, сражение со знаменитым асом и многие другие задачи.

Карьеру вы начинаете, будучи вторым лейтенантом. Вам дают пост где-нибудь в Европе и дают самолет. Вместе с успехом в сражениях приходит продвижение по службе, лучший выбор самолетов и назначение на пост командира эскадрильи. После этого вы можете давать общие задания вашему звену самолетов и командовать эскадрильей.

Область патрулирования включает в себя Западный фронт, Париж, Верден, Сомм. У игры интересное свойство: чем интенсивней сражение под Верденом, тем больше шансов получить туда назначение. Это делает игру более реалистичной.

Различные асы в этом имитаторе действуют так, как они бы действовали в реальной жизни. Красный Барон очень осторожен, он не подвергает себя ненужному риску. С другой стороны, британский ас Альберт Болл сражался с храбростью, граничащей с безрассудством. Болл не будет долго раздумывать, напасть ли в одиночку на группу вражеских самолетов. Он выжил только потому, что был отличным стрелком.

Все важные элементы техники полетов первой мировой войны в игре также присутствуют. Когда вы летите по направлению к солнцу, вас ослепляет. Экран становится желто-белым, и можно разглядеть только объекты, которые к вам близки. Когда вы летите через облако, видимость также резко ограничивается. Как и в реальной жизни,

вы научитесь летать вслепую навстречу солнцу и облакам и получать преимущество в любой ситуации.

Secret Weapons of the Luftwaffe («Секретное оружие Люфтваффе»)

Lucasfilm
640K IBM/Compatible
EGA/VGA/MCGA; Adlib/SoundBlaster/джойстик рекомендуется
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: кодовое колесо

Что особенного в этой игре

Это игра, касающаяся сражений Второй Мировой войны, в ней используется оригинальный подход. В игре используется так называемое секретное оружие, экспериментальные реактивные истребители, которые немцы совершенствовали во время войны, но которые они так и не смогли по-настоящему использовать.

Краткое описание игры

В игре воссоздаются дневные бомбовые рейды в Германию с 1943 года и до конца войны. В то время как другие игры позволяют вам сражаться против самолетов Ме-262, Ме-163, Р-47, В-17, эта игра дает вам возможность самим полетать на этих самолетах. Степень повреждения самолета зависит от места попадания, и способность самолета летать зависит от степени повреждения, которую самолет может выдержать. Например, если произошло повреждение двигателя, вы теряете скорость и контроль над самолетом.

Вы можете быть немецким пилотом или пилотом союзных войск. Хотите испытать трудности? Попробуйте полетать на ракетном самолете Ме-163 немецкой разработки. Они были настолько нестабильны, что большинство их пилотов погибло не в сражениях, а пытаясь научиться летать.

Что делает игру уникальной, так это детальная стратегия, которая накладывается на сражения. Ваши стратегические решения будут оказывать немедленное влияние на уровень мастерства врага, с которым вы сталкиваетесь. Если вы играете за немцев, вам необходимо будет проводить исследования, необходимые, чтобы применить новую технологию в войне. Немцы также должны держать самолеты

наготове там, где, как ожидается, должны атаковать союзные силы. Пилот Соединенных Штатов нацеливается на немецкую индустрию. Вы можете поражать нефтяную промышленность, коммуникации, авиазаводы, заводы, производящие самолетные двигатели — выбор за вами.

Wing Commander/Wing Commander 2

Origin
640K IBM (12Mhz или быстрее)/Compatibles/Tandy
VGA/MCGA/EGA/Tandy Sound/Roland/Adlib/SoundBlaster/два дисковода или жесткий диск; расширенная память очень рекомендуется
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: посмотреть слово в документации

Что особенного в этой игре

Будучи хитом 1990 года, игра является стандартом всех последующих космических имитаторов. Если вам нравится играть роль галактического воина и вам нравится летать на военных космических кораблях, то эта игра для вас.

В игре один из наилучших сюжетов из когда-либо разработанных для подобных игр. Вы вдруг обнаруживаете, что у вас появляются чувства к различным персонажам. Уважение, ненависть, любовь, а также другие сложные эмоции влияют на вашу реакцию и реакцию ваших врагов. Это лучше всего видно, когда вы беретесь за добавочные программы к игре Wing Commander: Первый диск секретных заданий, второй диск секретных заданий, а также за вторую игру в серии Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi («Возмездие Килрати»).

В Wing Commander также великолепный звук, правда, чтобы полностью оценить это, вам потребуется расширенная память.

Краткое описание игры

В Wing Commander вы начинаете карьеру членом экипажа на наиболее известном носителе военных космических самолетов в терранском флоте: «Tiger's Claw» («Лапа Тигра»). Враги — существа, похожие на котов, которых называют Килрати. Они — хорошие пилоты, решительные, не задумывающиеся дважды, они очень враждебны.

Вы начинаете игру и вам предоставляется собственный космический корабль, а также еще один член экипажа — женщина или мужчина. В то время как вы летите от одной звездной системы к другой, сражаясь с врагом, у вас начинают развиваться некоторые отношения с вашим напарником. Действие происходит быстро и напряженно с самого начала. Необходимо постоянное внимание, хотя член вашего экипажа тоже ведет наблюдение, помогая вам.

По мере продвижения игры вас повышают в звании и дают лучший космический корабль. Чем дальше вы играете, тем больше раскрывается перед вами сценарий, и все больше деталей вторжения Килрати становятся известными.

Вы становитесь лучшим пилотом в своем секторе и сражаетесь с фанатичными Килрати. В игре великолепная графика и сценарий, а также качественный звук.

В Wing Commander 2 происходят события, случившиеся через несколько месяцев после событий игры The Secret Missions 2: Crusade («Секретное задание 2: Крестовый Поход»). Вы становитесь лейтенантом и командуете эскадрильей звена космических истребителей на корабле «Лапа Тигра». Но во время выполнения самого первого задания Килрати применяют свою новейшую военную технологию — самолеты-невидимки Дралти. Используя свои новые истребители, Килрати избегают сражения с вами и уничтожают «Лапу Тигра» и всех членов экипажа.

Вас предают военному суду за вашу очевидную трусость. Когда вы пытаетесь доказать свою невиновность, обнаруживается, что кто-то выкрал диск, на который велась запись полета. На диске содержалась единственная, имеющаяся в наличии информация о самолетах-невидимках Килрати. Значит, в кругу ваших соратников существует предатель. Вы оправданы от всех обвинений, поскольку доказательства вины отсутствуют, однако ваша карьера закончена, или по крайней мере так кажется. Однако к этому моменту у вас появляется возможность отправиться на новое задание и спасти человеческую расу.

Звук и графика, которые сделали знаменитой первую игру Wing Commander, присутствуют и во второй игре. Звуковая поддержка настолько сложна и совершенна, что для нее предназначена отдельная дискета. Многие получат от звука не меньшее удовольствие, чем от самой игры.

ПРОЧИЕ ИМИТАТОРЫ СРАЖЕНИЙ В ВОЗДУХЕ И КОСМОСЕ, НА КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

Battlehawks 1942 («Ястребы сражений»)

Lucasfilm

Воздушные сражения в Тихоокеанском регионе в 1942 году. Будучи пилотом истребителя, вы должны научиться летать на американском самолете Wildcat или японском Zero. Ваше задание — принять участие в четырех сражениях 1942 года: Коралловое море, средиземноморье, Восточные Соломоновы острова и острова Санта-Круз. При бомбовых рейдах вы летаете на американском самолете Dauntless или японском Val, в торпедных заданиях используется американский Avenger или японский Kates. В игру включены более 30 военных заданий.

Blue Max

Three-Sixty Pacific

Это — имитатор отдельных эпизодов первой мировой войны. Можно играть либо в имитатор сражений, либо в сражения на карте. Игра позволяет игрокам сражаться друг с другом или летать одним звеном. Вы можете выбрать восемь различных самолетов и выполнять задания вместе с великими пилотами первой мировой войны или сражаться с ними.

Flight of the Intruder («Полет на самолете-нарушителе»)

Spectrum Holobyte

Игра была создана после выхода в свет рассказа Стефена Коонтса. Она переносит вас в кресло пилота самолета A-6 Intruder или F-4 Phantom II. Историческая основа игры — предыстория бомбовых рейдов во Вьетнаме 1972 года. Ваша задача — выполнить полученные приказы, поразить цели и улететь с минимальными потерями экипажа и техники.

В отличие от большинства имитаторов сражений, где ваша основная задача — защищать самого себя, в этой игре вам требуется действовать в составе звена и работать вместе с экипажем. В сущности, вы можете контролировать и управлять восемью самолетами во время военного задания.

F-15 Strike Eagle II

Microprose

Игра — современный имитатор воздушных сражений, основанная на первоначальной игре, которая появилась в 1985 году. Игра усовершенствовалась несколько раз, и теперь она позволяет вам пробовать новые маневры в безопасном режиме, не разбивая самолет. Вы также можете немедленно просмотреть бой или сражение с одиннадцати различных точек. Опция направления автоматически выберет лучший угол зрения, чтобы повторить сражение. В игре четыре театра военных действий: Ливия, Персидский залив, Вьетнам и Средний Восток.

LHX Attack Chopper («Атакующий вертолет LHX»)

Electronic Arts

LHX — кодовое название экспериментального вертолета, официальное наименование которого теперь AH-66A Comanche. Вы можете летать на этом вертолете, а также на Osprey Tilt-Rotor, Apache, blackhawk в сотнях различных военных кампаний — от ударов по наземным целям до эвакуации раненых. Вообще эта игра — более легкий вариант игры Gunship/Gunship 2000.

Starglider II

Microplay

Имитатор воздушно-космических сражений с быстро меняющейся ситуацией. Вы — последняя надежда цивилизации. Вы должны сражаться со зловещей «империей зла» Эгрон, и перевес сил не на вашей стороне. Вам предстоит исследовать пять планет и девять лун, и летать в поясе астероидов, ускользая от космических пиратов.

Their Finest Hour («Их лучший час»)

Lucasfilm

Игра основана на сражении за Британию во Второй Мировой войне, когда силы Королевских Воздушных сил сражались с численно превосходящим Люфтваффе. Сражаясь на британской стороне, вы будете летать на Hurricane и Spitfire против немецких самолетов, которые контролируются компьютером. Будучи немецким пилотом, вы летаете на истребителях и совершаете бомбовые рейды. В игре есть система, позволяющая сохранить на диске лучшие моменты игры, а также система для создания собственных заданий.

ГЛАВА 6.

В ОДИНОЧКУ НА ЗЕМЛЕ, ВДВОЕМ НА МОРЕ: ИМИТАТОРЫ СРАЖЕНИЙ НА ЗЕМЛЕ И НА МОРЕ

После выхода в свет игры Silent Service («Неслышимая служба») в 1985 году, имитатора подводной лодки периода Второй Мировой войны, игроки наконец смогли отойти от имитаторов самолетов и опробовать командование подводной лодкой с мостика и потопление стальных громад японских кораблей. Имитаторы сражений таких кораблей как подводные лодки, морские охотники, а также имитаторы танков изменили лицо компьютерных игр. Они возбуждают игроков и привлекают их, поскольку они предлагают покорить новые горизонты, требуют от игрока действовать компетентно в реальном времени. В этих играх можно заново «проигрывать» исторические события. Игроки могут элегантно и ловко избавляться от врагов в играх, которые записывают их успехи и неудачи от сражения к сражению, от кампании к кампании.

Имитаторы сражений вообще, и имитаторы сражений на море и земле, в частности, удовлетворяют самые привередливые вкусы, поскольку они предлагают сценарии, в которых игроки могут сами выбрать врагов и начать стрельбу. Игра в имитаторы требует быстрой реакции, приспособленной для быстро меняющейся ситуации. Сценарии обычно достаточно ограничены, и они не требуют такого большого количества времени, как стратегические игры, военные или приключенческие, ролевые игры.

Они также позволяют игрокам играть некоторую историческую роль и столкнуться с ограничениями, возможностями и историческим значением сражений на земле и море. Короче говоря, они позволяют вам играть роль исторического лица, или же лица, которое никогда в действительности не существовало.

688 Attack Sub («Атакующая подводная лодка номер 688»)

Electronic Arts
384K IBM/Compatible
CGA/Hercules/EGA/Tandy 16 color/MCGA/VGA; рекомендуется жесткий диск
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Игра позволяет вам стать командиром современной подлодки США класса Лос-Анжелес или русской атакующей подводной лодки класса Альфа. Доступны девять отдельных заданий, однако в игре отсутствуют кампании, карьерные возможности, которые существуют в других имитаторах подлодок. Игра позволяет вам соединить ваш компьютер через модем с другим компьютером и играть совместно.

Краткое описание игры

Игроки осуществляют передвижение по различным постам управления, управление осуществляется с основного экрана, на котором изображены члены экипажа. Передвигая курсор мыши по различным точкам, вы можете передвигаться на другие контрольные окна и отдавать различные команды. Для игроков важно получить доступ к пульту управления, чтобы знать, как менять курс, скорость и глубину достаточно быстро, чтобы помешать противнику выследить их. Чаще смотрите на контрольный экран оружия, чтобы убедиться, что торпеды присутствуют в торпедных аппаратах и готовы к стрельбе, а также чаще смотрите на контроль радара, чтобы убедиться, что вы рационально используете «глаза и уши» подводной лодки.

Графическое изображение впечатляет. Можно получить трехмерное изображение морского дна с помощью сонара, детальные изображения надводных судов, впечатляющие взрывы при попаданиях в цель, а также синтезированные изображения членов вашего экипажа, отвечающих на приказы. Этот имитатор больше похож на изображение сражений второй мировой войны, чем на имитатор современных сражений. И в самом деле, игроки, которые не полагаются на современное наводящее оборудование, могут использовать перископ. Игра упрощена, чтобы сделать ее более легкой для понимания и выполнения заданий.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Подводные лодки уязвимы сзади по двум причинам: (1) Борт и задняя часть судна действуют как направленный микрофон для сонарной системы; (2) Система привода расположена сзади и создает много шума, поэтому чужие сигналы, приходящие сзади, трудно уловить. Необходимо почаще менять курс, чтобы регулярно проверять уязвимые места и площади. Также пытайтесь, если вы можете, поражать противников сзади.

Das Boot

Three-Sixty Pacific
512K IBM/Compatible
CGA/Hercules/EGA/Tandy 16 Color/MCGA/VGA
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Игра переносит вас на Атлантический театр военных действий второй мировой войны. Это — довольно простой имитатор подводной лодки, обеспечивающий необходимое маневрирование. Игроки, которые ищут игру с цветной графикой и легким историческим «привкусом», которая в то же время не очень сложна, могут остановиться именно на этой игре.

Краткое описание игры

Игра включает в себя основную часть, когда вы командуете немецкой подводной лодкой класса U, передвигаясь от одного пульта управления внутри подводной лодки к другому. Эта часть игры иногда прерывается действиями, связанными с маневрированием. Также вам иногда придется бороться с резкими переменами глубины и другими трудностями.

Игра позволяет выбирать между тремя различными типами U-лодок, а также тремя типами реально существовавших или вымышленных торпед. «Неисторические» торпеды всегда действуют так, как

задумано, в то время как «исторические» торпеды полны недоработок и неполадок, и не всегда действуют.

Одна из наиболее интересных особенностей игры — система наведения, которая требует от игрока установить несколько отметок, показывающих тоннаж судов и их предполагаемый путь. Однако нетерпеливые игроки могут успешно потопить много судов, не используя эту устаревшую систему наведения. Но при этом игра теряет часть привлекательности. Те из нас, кто предпочитает реализм, должны воспользоваться этой системой наведения.

MechWarrior («Механические воины»)

Activision
512K IBM/Tandy (с 640K)/Compatibles
EGA/VGA/Tandy 16 Color
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Эта игра сильно отличается от предыдущих. Это имитатор движения на транспортном средстве, хотя действие происходит в отдаленном будущем. Транспортные средства — военные машины, которые пилотируются существами, похожими на рыцарей феодального периода, перенесенными в 31 век.

Краткое описание игры

Игроки проводят переговоры, чтобы заключить контракты по найму военной силы, а также сражаются с «мехами» (военными машинами, упомянутыми ранее), которые принадлежат другим домам (династиям, которые эквивалентны феодальным династиям). Оружие зависит от модели «меха». Некоторые машины просто вооружены автоматическим оружием, в то время как у других могут быть лазеры и куча ракет. Одни модели очень мобильны, а другие очень медленные из-за тяжелой брони.

Некоторое удовлетворение в игре получаешь от успешного завершения переговоров (защита источника энергии, освобождение захваченных и осажденных подразделений, спасение похищенных, и так далее), от восстановления захваченных «мехов» и покупки лучших «мехов», а также от найма и оснащения дополнительных отрядов

воинов. Таким образом, в этом имитаторе требуется выполнять самые разнообразные роли.

Можно отдельно играть каждую миссию, или же играть целую кампанию, следуя за встроенным в игру сценарием. Если вы играете каждую миссию по отдельности, вы сможете завершить игру в пятнадцать минут. Вы получите удовольствие, не затратив времени, которое необходимо, для полной игры.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Когда вы сражаетесь с Локустом, НИКОГДА не позволяйте ему зайти сзади.
Попробуйте сражаться на Peterson's Prodigious Punch-Out (название военного транспортного средства). Подсоедините все доступное оружие к выключателю автоматического оружия (клавиша TAB). Когда вы подойдете достаточно близко к вражескому «меху», нацельтесь на одну из его ног (опор) и ударьте по клавише TAB. Это позволит стрелять последовательно из всего доступного оружия (быстрее, чем вы сможете сделать это вручную) и должно «перерубить» опоры неприятельского «меха».

M-1 Tank Platoon («Взвод танков M-1»)

Microprose
512K ИБМ/совместимые
CGA/Hercules/EGA/Tandy 16 цветов/MCGA/VGA
Защита от копирования: просмотр описания и ключевая дискета

Что особенного в этой игре

Игра «Взвод танков M-1» в точности имитирует систему наводки основного боевого танка Абрамса M-1 и позволяет игроку наблюдать за действием с трех позиций «в танке» (с позиции механика-водителя, наводчика, командира танка) или в перспективе из любого из четырех танков, выполняющих операцию в боевом соединении. Игра включает также внешний вид (или «план погони»). В качестве дополнительного десерта она предлагает детально излагаемую документацию по тактике бронетанковых войск и их развертывания.

Краткое описание игры

В эту игру можно играть с использованием ряда боевых задач («блицкриг», встречный бой, стремительная атака, штурм и т.д.) либо в контексте общей военной кампании, в которой боевые задачи ставятся в хронологическом порядке. Игроки могут заслужить медали и благодарности в приказе, что определяет заслуги игроков в решении боевых задач или во всей боевой кампании.

Графическое изображение оптимизировано на достижение быстрого и плавного представления имитируемой реальности с помощью заливаемых многоугольников, а не на точное побитовое представление «Стального Грома». Графика заливаемых многоугольников выглядит угловатой и в большинстве случаев не такой реалистичной (особенно это касается изображения дыма), но такая графика очень функциональна. Место боевых действий основано на реальных военных картах Западной Германии и представлено очень хорошо. Это касается и сценария. Вы можете разрушать здания выстрелом из пушки и использовать особенности местности для упрятывания всего танка или его части для уменьшения площади, уязвимой для вражеского огня.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вызывайте воздушную и артиллерийскую поддержку в случае необходимости.
Всегда оставляйте боевые машины за собой для прикрытия, когда передвигаетесь.

Red Storm Rising *(«Поднимается Красный Шторм»)*

Microprose Software

384K IBM/совместимые

CGA/Hercules/EGA/Tandy 1000/MCGA/VGA

Защита от копирования: просмотр описания и ключевая дискета

Что особенного в этой игре

Игра «Поднимается Красный шторм» - это боевая кампания, в которой игроки стараются заслужить различные медали и благодарности в приказе в ходе событий, которые представлены в техно-триллере Тома Кланси. Игра - чрезвычайно очаровательная имитация современного морского боя, в которой игрок становится командиром современной атомной подлодки.

В игре «Поднимается Красный шторм» сражением можно эффективно управлять без использования перископа. Это дает реальное ощущение имитируемой обстановки и обеспечивает значительно более высокую гибкость в отношении обыгрывания противника путем искусного маневра. Этот аспект определенно подчеркивает различия между современными приемами ведения боя субмариной и теми приемами, которыми пользовались в боевых операциях Второй мировой войны.

Краткое описание игры

Игроки могут командовать одной из нескольких атомных подлодок США, не только класса «Лос Анжелес»; однако вы не сможете играть в бой на советской стороне. Вы не должны перемещаться «физически» со станции на станцию для выполнения боевых задач; для подачи команд вам лучше использовать клавиши управления на клавиатуре (или джойстике). Дисплей позволит вам узнать, как будут прогрессировать приказы. Накладка на клавиатуру предназначена для тех, кто не может запомнить, какие клавиши нажимать для выполнения тех или иных действий.

Определенные претензии в отношении имитации вызывает тот факт, что даже на самых высоких уровнях трудности субмарина может получить несколько попаданий вражеских торпед и не быть потопленной. Это сознательная уступка, принятая при разработке игры, поскольку, по мнению разработчиков, лишь некоторые из игроков смогут пройти через всю игру, если субмарина может получить лишь одну или две пробоины, как это происходит в реальной жизни. Кроме того, кто же захочет играть в игру, если не сможет выигрывать?

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Поскольку в игре нет «своих» судов или субмарин, поэтому, как только обнаружена цель, нужно открывать огонь. Помните: сначала стрелять, а затем задаваться вопросами.

Silent Service II («Безмолвие» - II)

Microprose Software
512K IBM/совместимые
CGA,EGA,Tandy 16 цветов/MCGA или VGA
Защита от копирования: просмотр описания

Что особенного в этой игре

Театр военных действий - Тихий океан во время Второй мировой войны. Корабль - это может быть что-то вроде субмарины класса S, которая лишь с натяжкой соответствует новому классу «Тэнч». Вы действительно можете пережить настоящее возбуждение от всплытия субмарины, для того чтобы затем подвергать усиленному обстрелу с помощью палубного орудия и пускать ко дну беспомощные грузовые суда или ожидать в тихой засаде, пока тот памятный новый японский авианосец не окажется на дистанции атаки.

Краткое описание игры

Как командир вы можете выполнять боевую операцию на перископной видимости от вражеского корабля и использовать клавишную систему управления для внесения изменений в курс, скорость, глубину и степень готовности. Неприятельские корабли приобретают очень реалистичные очертания, по мере того, как они приближаются к позиции вашей субмарины на экране, и можно легко установить тип корабля, который будет вашей целью. Всегда приятно знать, кого вы будете топить!

Вы будете испытывать чувство беспомощности и буквально озверевать при непрерывных атаках глубинными бомбами. К счастью, программа позволит вам выбрасывать из субмарины разные обломки и мусор и использовать этот старый трюк для того, чтобы обмануть неприятеля, заставив его думать, что «консервная банка была вскрыта».

Один из наилучших аспектов игры состоит в том, что она позволяет игрокам исполнять роль командира целого авианосца и отдельных его патрулей. Это требует определенной стратегии (размещения и приближения неприятельских судов), тактики (определения, где и сколько торпед выпускать) и терпеливости (располагаться на оживленных трассах и ожидать, когда неприятель наткнется на вас), для того чтобы достичь успеха в играх с авианосцем и патрулями. Но это

стоит того, чтобы получать удовлетворение от продвижения по службе и получения одного звания за другим.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Неприятельские эсминцы зачастую слишком быстры, чтобы можно было получить преимущества искусным маневром. Держите курс прямо на эсминец. Быстро выпускайте веер из двух-трех торпед навстречу неприятелю, перед тем как круто изменить курс поворотом на левый или на правый борт. Это не только обеспечит ускоряющее ваш пульс возбуждение, но иногда может принести очень эффектные результаты. Конечно, если субмарина не попадет в эсминец, то эсминец обязательно попадет в субмарину.

Steel Thunder («Стальной Гром»)

Accolade
384K IBM/совместимый
CGA/Hercules/EGA/Tandy 16 цветов/MCGA/VGA
Защита от копирования: просмотр некопируемого руководства

Что особенного в этой игре

«Стальной гром» был первой имитацией танка на рынке, в которой попытались очень реалистично воспроизвести современные бронированные машины США. Вы можете выбрать свой экипаж из списка личного состава части, включающего механиков-водителей, заряжающих и наводчиков, причем каждый из них будет наделен различными сильными и слабыми сторонами. Звуковые эффекты представляют важные сигналы о том, как близко снаряды падают вокруг танка игрока. Графические силуэты, вначале имеющие вид черных квадратов, постепенно увеличиваясь в размерах, превращаются в распознаваемые неприятельские цели с легко узнаваемыми формами. Эти цели принимают характерные, показанные в перспективе, формы четырех различных боевых машин, и это очень впечатляет.

Краткое описание игры

Каждая боевая задача начинается с командного инструктажа. Играющий выбирает наилучший маршрут до цели, помещая X на карте в качестве указателей (пути) и приказывая механику-водителю последовательно проходить от одной точки к другой. В любой момент может быть доступна краткая карта, которая показывает текущую позицию танка игрока. Эта помощь говорит вам, как близко вы находитесь от цели и сколько вам еще осталось пройти.

Как только противник обнаружен, вы обычно действуете с позиции стреляющего, пользуясь инфракрасным прицелом, который позволяет вам видеть цель даже сквозь густой дым, туман или в темноте. Будьте осторожны, если вы находитесь в танке, который имеет вокруг противопехотную защиту - вас ожидают неприятные сюрпризы.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Пользуйтесь картой для определения текущего местоположения танка. В боевых задачах, которые требуют внедрения глубоко за боевыми порядками неприятеля, вы можете оказаться на самом краю карты и не войти в контакт с неприятелем, хотя вы будете очень близко от цели.

Знайте о наличии таблицы эффективности боеприпасов на стр. 33 руководства. Эта таблица поможет сберечь большое количество беоприпасов и уменьшить длительность некоторых боевых операций, позволяя загружать именно то количество боеприпасов, которое необходимо на данную операцию.

Tank («Танк»)

Spectrum HoloByte

640K IBM/совместимые

EGA/VGA; необходимы 286/386

Защита от копирования: отсутствует

Что особенного в этой игре

Фирма Spectrum HoloByte - часть большой корпорации; она выполнила некоторые субконтрактные работы с правительственной организацией SimNet system. Эта организация разрешила одной воинской части использовать имитаторы боевых машин, соединенные вместе с помощью

компьютерной сети, для того чтобы выполнять упражнения по имитации боевых операций совместно с другими абонентами сети. В игре «Танк» фирма взяла не оговоренные аспекты своих контрактных работ и превратила их в очень эффективную имитацию сражения бронемашин.

Игра представляет пять сценариев в каждом из трех различных театров военных действий (Форт Нокс, шт. Кентукки; место боевых учений НАТО в центральной Европе, известное как Fulda Gap; и граница Израиля, Сирии и Ливана на Ближнем Востоке). Сценарии построены друг за другом последовательно в возрастающем порядке, когда игрок начинает с командования отдельным танком и заканчивает командиром батальона.

Краткое описание игры

Как и в игре «Рота танков М-1», здесь используется современная графика с использованием заливки многоугольников. Однако имеется несколько интересных приемов - гильзы от патронов, выбрасываемые из пулемета; части вражеских машин, отлетающие от них, когда эти машины получают значительные повреждения. Кроме того, местность боевых действий имеет двухтоновую окраску, которая помогает игрокам различать на местности впадины и ровные места.

В этой игре важное значение имеет потребление топлива. Танки не эффективны в отношении потребления топлива, и вполне возможно, что топливо закончится в середине сценария игры. Для дозаправки можно использовать склад топлива, однако сценарий в это время продолжает разворачиваться, а время здесь - очень существенный фактор. Другая характерная особенность этой игры, - возможность ведения боя игроками друг против друга с помощью модема. К сожалению, такое соревнование ограничено только возможностью ведения боя одного танка против другого и не позволяет применять тот же уровень стратегии, что и в остальной игре.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Используйте дым для сокрытия ваших передвижений от противника. Помните, что только у войск НАТО имеются инфракрасные прицелы.

Помните, что боковая и кормовая броня всегда легче пробивается, поэтому держитесь передом к врагу и пытайтесь поражать его боевые машины сбоку или сзади.

Прочие сражения на земле и на море, достойные внимания

Abrams Battle Tank («Боевой танк Абрамса»)

Electronic Arts

Игра предоставляет возможность игроку командовать танком М-1. Кроме того, игра предоставляет 8 различных боевых задач и боевую кампанию «III Мировая война».

Gunboat («Канонерская лодка»)

Accolade

Игра дает возможность игроку испытать некоторые виды ролевых средств и графики, используемых в игре «Стальной Гром». Имитируется канонерская лодка, подобная той, которая применялась в фильме «Apocalypse Now» («Апокалипсис сегодня»). Имеются 20 боевых задач, отражающие условия ведения войны в Колумбии, Панаме и во Вьетнаме.

Wolfpack («Волчья стая»)

Broderbund

«Волчья стая» - попытка создать имитацию подводной лодки во Второй мировой войне с применением VGA-графики и современных средств звуковой поддержки. Игра позволяет игрокам воевать по обе стороны поверхности океана и отражает условия Атлантического театра военных действий. Эта игра идеальна для новичков в компьютерных играх, поскольку не требуется применять сложные углы упреждения, для того чтобы выпускать торпеды по вражеским целям. И действительно, многие игроки считают, что эта игра - самая простая из всех игр с подводными лодками.

ГЛАВА 7.

САМОЛЕТЫ, ПОЕЗДА И АВТОМОБИЛИ: ИМИТАЦИЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Большинство из нас только мечтает водить гоночные автомобили на скорости 200 миль в час, кататься по улицам на «порше» и «феррари» или летать на самолетах и приземляться. Жанр компьютерных развлечений, известный под названием «имитация транспортных средств», - очень популярен. Именно здесь вы можете реализовать ваши мечты без особых затрат и вполне безопасно. Однако эти игры не могут предоставить Вам одного - это избавить от стресса.

Из названия этой главы следует, что мы собираемся представить общий обзор имитаторов транспортных средств. Сведение их в общую категорию - наше изобретение. В этих играх вы не должны будете во что-то попадать или подвергаться нападению. Это не имитация боевых машин. Они могут быть большими, быстрыми, горячими кусками металла, но это ведь большие, быстрые, горячие и все же неживые куски.

Такие имитаторы самолетов, как «Имитатор полета», существуют со времен рождения компьютеров. Эти игры - в числе наиболее сложных компьютерных имитаторов, и в них играют самые серьезные любители компьютерных игр.

Игры-имитаторы самолетов имеют массу поклонников, и много групп собирается вместе несколько раз в год, для того чтобы поговорить о самых последних новинках самолетных игр и, конечно, поиграть в них. Нет ничего необычного в том, что эти люди соединяют свои персональные компьютеры линиями связи, для того чтобы можно было вместе полетать в одном и том же воздушном пространстве, в одной и той же игре, в одно и то же время. Они породили определенный вид надомного производства, созданный лишь для того, чтобы производить периферийные устройства к этим играм. Вы можете купить ручки управления полетом, штурвальные колонки (наподобие рулевого колеса) и рули управления для усиления ощуще-

ния реальности полета. Вы можете купить наборы конструкторов, чтобы создавать свои собственные самолеты, или приобрести дискеты со сценариями и дополнительные дискеты, которые предоставят вам новые маршруты для ваших полетов. Все это стоит намного меньше, чем билет на Гаваи.

Для тех, кто страдает воздушной болезнью, имеются железные дороги. Начиная с 1820 года, когда железные дороги начали строится по всей Америке, поезда получили большое число приверженцев. Однако по сравнению с количеством имитаторов самолетов и автомобилей число имитаторов поездов сравнительно мало. Имитация действий по управлению поездом предоставляет лишь очень ограниченные возможности - ведь поезда не могут делать «бочки». Но с другой строны, многие из нас запомнили на всю жизнь, как строили и пускали модели поездов, даже если дело касается дублирования лобового столкновения, который выполнил Гомес Адамс в игре «Семья Адамс».

Для многих из нас эти игры - напоминание о прошлых рождественских праздниках, с Лайонелом, выпускающим клубы дыма под рождественнской елкой. Однако такие имитаторы, как «Железнодорожный магнат», содержат в себе другую сторону мира поездов и железных дорог - аспекты конкуренции и стратегии. Эти игры дают нам шанс построить железную дорогу, конкурирующую с империями, созданными великими магнатами железных дорог.

Если вы действительно не желаете строить империи и хотите двигаться только на большой скорости, а не с пыхтением преодолевать путь на малой скорости, вам нужны имитаторы автомобилей. Эти имитаторы любят как малыши, так и взрослые. И где же еще вы можете мчаться с желаемой вами скоростью в машине своей мечты, не заботясь о том, чтобы не сбить на пути какую-нибудь старушку? Ваш персональный компьютер может посадить вас на место водителя в «корвет», «феррари», «ламборджини», «лотус», «порше» и многие другие модели. Посмеивайтесь над «копами», когда вы проноситесь мимо них, сидя в одном из этих «красавцев»-автомобилей.

Вы найдете здесь и наилучшие профессиональные гонки. Вы можете водить «инди», «сток» и гоночную машину формулы 1; имитировать гонки на всемирно известных гоночных трассах всех времен; наконец, доказать всем этим «воскресным водителям», что у вас есть то, что заставит их уступать вам дорогу раз и навсегда. Эта глава посвящена имитаторам той реальной и приятной деятельности, о которой вы мечтаете.

Indianapolis 500 («Индианаполис 500»)

Electronic Arts
384K IBM/совместимые (8 МГц и выше)
CGA/EGA/VGA/Tandy 16 цветов; звуковые платы Roland MT-32/LAPC/AdLib/Tandy; джойстик очень рекомендуется
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр документации

Что особенного в этой игре

Как часто вы мечтали водить машину на скорости 200 миль в час и быть идолом для все остальных людей? Если вы когда-либо предавались такому полету фантазии, попытайтесь расчехлить «инди 500» и дайте себе шанс поводить по треку одну из трех автомашин «инди», как вы это наверняка делали в своих мечтах.

Хотя игра «Индианаполис 500» перестала издаваться в течение нескольких последних лет, она все еще считается великолепным имитатором гонок. Почините свой автомобиль, чтобы он стал лучше, чем есть, а затем пройдите по приведенному в хорошее состояние треку в Индианаполисе.

Краткое описание игры

«Инди 500» позволяет вам выбрать один из автомобилей:»марч косворт», «лола бьюик» и «пенске шевроле». Все эти три машины могут быть улучшены с помощью проведения определенных регулировок. Вы можете установить амортизаторы, развал передних колес, стабилизатор поперечных колебаний кузова, давление в шинах, состав резины и спойлеры. Вы можете сделать свой автомобиль гораздо более скоростным, чем любой другой. Когда ваш автомобиль отрегулирован полностью, испытайте себя и решите, действительно ли достаточно хорошо вы подготовлены к проведению гонок с профессионалами. Если нет, то сделайте свой выбор - немного практики или же квалификационные испытания для выбора позиции в предстоящей гонке. Если выбрана гонка, то реальность управления автомобилем на скорости более 220 миль в час можно оспорить, даже на прямолинейных участках трассы. Соревнования на компьютере трудны и требуют больших усилий, делая почти подвигом даже задачу просто закончить трассу. Овальная трасса для скоростных испытаний не вызывает скуки на треке в Индианаполисе, и это же можно сказать и по поводу имитатора «Индианаполис 500».

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Для того чтобы пройти квалификационные испытания с наилучшим временем, прогрейте свой автомобиль и пройдите первые четыре круга со скоростью 180 миль в час. Перейдите на полную скорость на финальной части сразу же после третьего поворота. Когда пересечете финишную черту, начинайте следующую серию кругов. Если все это будет выполнено правильно, ваш автомобиль будет иметь около 6 галлонов топлива, которых вполне достаточно для поездки домой. Сниженный вес позволит вам пройти квалификационные испытания на более высокой скорости.

Mario Andretti's Racing Challenge («Автогонки Марио Андретти»)

Electronic Arts
640K IBM/Tandy/совместимые (необходимы 10 МГц 286/386)
EGA/MCGA/VGA; AdLib/Roland MT-32
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр документации

Что особенного в этой игре

Игра «Автогонки Марио Андретти» подобно адреналину действует на кровь и предоставляет подлинные ситуации, которые могут оценить лишь хорошо осведомленные энтузиасты автоспорта. Впервые болельщики могут ощутить разницу между шестью различными видами автогонок. Так что, если в субботу пополудни, сидя на месте водителя или на ремонтном пункте у трассы, вы часто говорите «Ничего нет лучше этого», тогда эта игра как раз для вас.

Краткое содержание игры

Игра «Автогонки Марио Андретти» проводит игроков через ранги профессиональных соревнований с шестью различными видами автогонок. Каждый из этих видов имеет характерные трассы, различные виды квалификационных соревнований и длины трассы. Вы можете соревноваться на трассе Марио-эт-Аскот или на других знаменитых

спринтерских гоночных трассах. После того, как вы выиграли достаточную сумму призовых денег, вы сможете сменить свой автомобиль на лучший и продолжать движение на усовершенствованных автомобилях.

Усовершенствованные автомобили предоставляют вам более широкий выбор возможностей для вождения, однако вы должны пройдти те же трассы, которыми пользовались во время спринтерских гонок. Если ваш выигрыш здесь будет достаточно велик, вы пересядете в серийный автомобиль.

Гонки на серийных автомобилях - такие же истинно американские, как и яблочный пирог, даже если они не настолько же хороши на вкус. Замкнутая трасса для серийных автомобилей требует более длинных автогонок. Это означает, что стратегия пользования ремонтными пунктами для дозаправки и, возможно, для смены резины абсолютно необходима. Вы можете быть лидером гонки в течение нескольких кругов и думать, что близки к званию чемпиона мира, когда внезапно какой-нибудь парень обставит ваш автомобиль почти на целый круг, делая решающий рывок к своей победе. Вы вынуждены глотать пыль и ждать следующего дня, если вам придется толкать ваш автомобиль через линию финиша.

К тому моменту, когда вы достигли трассы Индианополиса или трассы формулы 1, ремонтные пункты оказываются даже более важными деталями стратегии гонки. Каждый новый круг становится все более изрыт шинами, пока наконец вы не будете готовы для испытаний на выносливость Формулы 1 со всеми ее трассами, изобилующими серпантинами. Вы быстро узнаете, что скорость - это не всегда ключ к победе.

Microsoft Flight Simulator 4.0 («Имитатор полета Майкрософт 4.0»)

Microsoft
384K IBM/совместимые
CGA/EGA/MCGA/VGA/Hercules
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Вполне возможно, что «Имитатор полета» - это наиболее продаваемый из всех когда-либо выпускаемых программных продуктов. Фактически этот продукт, который был создан свыше 10 лет назад, почти также стар, как и сам персональный компьютер, и появился раньше

IBM PC. Иметь копию этой игры - значит обладать кусочком истории компьютерных игр.

«Имитатор полета» первоначально выполнялся на Apple II. По сегодняшним стандартам, эта старая игра, основанная на «проволочном» изображении пространственных фигур, достаточно примитивна, но в те дни она была действительно достижением. Говорят, что «Имитатор полета» вызвал более значительное повышение продажи персональных компьютеров, чем любая другая программа не связанная с бизнесом. Говорят, также, что, если вы овладели этой игрой мастерски, вы достаточно далеко продвинулись по пути к реальным полетам.

Краткое описание игры

Как и можно было ожидать, «Имитатор полета» начинается с представления вам массы циферблатов и выключателей. Прочтите руководство, вникните в то, для чего все эти циферблаты нужны, и взмывайте в небо. Как только вы там оказались, вы почувствуете, что это почти также хорошо, как и в самой реальности. Звук двигателя шумит в ушах, и вас окружает голубое небо. Если это слишком скучно, включите опцию реалистичной погоды. Тогда вас будут окружать облака, падать снег и дуть сильные ветры, которые будут волей-неволей сотрясать и подбрасывать ваш самолет. «Имитатор полета» позволяет осуществлять полеты к реально существующим городам. Вы можете пролетать мимо Статуи Свободы, башни «Трансамерика» в Сан-Франциско, здания «Эмпайр стейт билдинг» в Нью-Йорке или башни «Сиэрс тауэр» в Чикаго. Как только вы готовы, запросите командно-диспетчерский пункт, приближайтесь к месту посадки и попытайтесь сесть. Желаем успеха! Это пожелание Вам может пригодиться. Приземление - это самая трудная часть полета.

Возможно также, что «Имитатор полета» привел к созданию большего количества дополнительных программных продуктов, чем любая другая программа, применяемая вне сферы бизнеса. С помощью «Aircraft Scenery and Design Kit» («Набор для проектирования авиационной обстановки») фирмы Майкрософт вы можете выполнять полеты на таких самолетах, как «гейтс лиерджет», «чесна 172» и планере «швейцер 2-32». Вы можете также создать свои собственный самолет и авиационную обстановку. Еще одна компания, Sublogic, высылает библиотеку, состоящую более чем из десяти дискетных сценарных продуктов, охватывающих США и отдельные части Европы и Японии. «Мгновенный определитель местонахождения» фирмы Sublogic поможет вам быстро найти любое место в вашей базе данных для ландшафтов, а «Гавайские одиссеи» этой фирмы скомбинируют ландшафт Гавайских островов и искусственно созданный ландшафт и создадут фантастическое полетное приключение.

Railroad Tycoon
(«Железнодорожный магнат»)

Microprose
512K (640K с VGA) ИБМ/PS2/Tandy/совместимые
CGA/EGA/VGA/MCGA/Tandy платы /требуется цветной монитор/ рекомендуется мышь
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр документации

Что особенного в этой игре

Когда вы были ребенком, вы, возможно, мечтали о том, чтобы стать специалистом по железным дорогам или иметь свою собственную модель железной дороги. Если у вас еще остались эти мечты, то эта игра позволит вам вновь и вновь переживать свои прежние фантазии.

В прошлом были и другие компьютерные игры, посвященные железной дороге, но они не имели ни глубины, ни широты «Железнодорожного магната». Эта игра очень точно представляет поезда и маршруты, что делает ее на сегодняшний день одной из лучших игр по стратегии.

Игра воспроизводит железные дороги в США, Великобратинии и Европе с начала их строительства (в 1828 году) по настоящее время. Эта игра соединяет в себе три большие темы в области железнодорожного дела: финансирование акционерных компаний, прокладку рельсовых путей и работу/диспетчерский контроль. Ваши конкуренты в этой игре -это не группа отвратительных инопланетян, а железнодорожные магнаты и вожаки грабителей, взятые из истории железных дорог. Они - гораздо хуже космических пришельцев.

Краткое описание игры

Цель данной игры очевидна - начать с нуля и построить свою собственную железнодорожную империю. Вам понадобится тонкое финансовое чутье и здравый смысл для проведения операций, если вы хотите защитить свою империю от захвата тем или иным железнодорожным магнатом.

Как только вы построили свою железную дорогу, вы вынуждены иметь дело с финансовыми рынками для увеличения капиталов, вложенных в строительство, обследованием участков земли, прокладкой путей, составлением расписаний и обслуживанием поездов. В каждой игре вы лицом к лицу столкнетесь с тремя другими магнатами,

управляемыми компьютером, которые будут вести себя, как вели себя их исторические прототипы. Дж.П.Морган знает, как вести финансовые игры. Джей Гоулд - бесчестен и подл, он будет совершать набеги на ваши склады и пытаться вести войну с вами на поражение. Джим Хилл - превосходный создатель эффективных железных дорог. Кроме этих людей, вас могут принудить сражаться Корнелиус Вандербилт, Джим Фиск, Дэниел Дрю и еще любой из шестнадцати других.

Среди прочих функций игра «Железнодорожный магнат» позволяет вам установить уровень трудности относительно различных аспектов игры. Если вы не хотите заботиться о финансовой стороне дела, вы можете уменьшить уровень трудности финансовой части до такой степени, когда вы более или менее сможете игнорировать ее. Если вам не хочется иметь дело с движением поездов, вы можете снизить уровень трудности этой части игры до той степени, когда она будет идти сама собой.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вы можете растратить свободную от риска сумму в 500 тыс. долл., выйдя в экран нажатием клавиши F1 и нажав затем клавишу $ (<Shift>+4).
Планируйте купить 30% выпущенных вами акций к концу первого финансового периода. Это поможет вам занять хорошую позицию для своей защиты от попыток снизить курс ваших акций, предпринимаемых вашими конкурентами.

Street Rod («Уличный красавец»)

California Dreams
640K IBM/Tandy/совместимые
EGA/CGA/Hercules/Tandy 16 цветов
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: проверка документации

Что особенного в этой игре

Эта игра - возврат в прошлое, когда все, что вам было необходимо, это подъехать на модном автомобиле к бистро, чтобы покрасоваться у стойки в бутербродной, а двигатели тогда характеризовались кубическими дюймами, а не сантиметрами. Эти автомобили

имели высокую степень сжатия и были созданы для скорости. Они сжигали бензин целыми ведрами. Они носили имена «камеро», «чаргер», «корвет», «ГТО», «шевель» и «мустанг».

В этой игре у вас есть 1200 долл., с помощью которых вы сможете вдохнуть жизнь в старую и изношенную серийную машину и превратить ее в монстра, плюющего гравием и сжигающего резину. Путешествовать или подвозить пижонов на вашем «красавце» очень приятно, но что действительно вы хотели бы, это - «побить» Короля Дороги. Разве вы не любите запах горелой резины рано утром? Это ведь запах победы!

Краткое описание игры

Вы построили свой автомобиль полностью из деталей, которые приобрели прямо на месте разборки старых автомобилей. Затем вы разобрали автомобиль, а затем вновь его собрали. Отложите краскораспылитель в сторону и придайте вашему автомобилю новый вызывающий внешний вид. Снесите крышу, снимите бампер. Это как раз те вещи, которые сделают ваш автомобиль самым бросающимся в глаза и самым быстрым «красавцем» в округе.

Наконец, вы примете участие в гонках. Уже на старте проверят вашу способность быстро срываться с места. В дорожных гонках по «Малхоллэнд драйв» вы должны справляться со скоростью на прямых участках и закруглениях. Не забывайте следить за появлением полицейского. Если он застанет вас врасплох, это нанесет большой урон вашему бюджету и вашей гордости. Разрешенное место для гонок - на местном треке, где каждую среду проводится «Градж Найт». Разоритесь на 30 долларов и получите шанс выиграть некоторую сумму на карманные расходы. Выигрыши на «Градж Найт» увеличат ваш капитал и привлекут к вам внимание этих дерзких пижонов. Вы можете привлечь внимание даже Короля Дорог, у которого появились некоторые подозрения, что вы поджидаете его. Будьте хладнокровнее, пусть он думает, что Вы индюк. И тогда давайте сдуйте у него двери!

Test Drive II («Испытательный пробег»-II)

Accolade

512K IBM/PS2/Tandy/совместимые

CGA/MCGA/EGA/Hercules/Tandy 16 цветов/ рекомендуется джойстик

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевая дискета

Test Drive III («Испытательный пробег»-III)

Accolade
640K IBM (8 МГц или быстрее)/Tandy/совместимые
VGA/EGA/MCGA/Tandy 16 цветов
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: кодовое колесо

Что особенного в этой игре

Эти игры - для тех, кто мечтает о вождении со скоростью хотя бы на 50 миль в час выше ограничения скорости, на самых быстрых автомобилях, которые когда-либо были созданы. «Испытательный пробег»-II и «Испытательный пробег»-III позволяют самым кротким из нас выдвинуть свои ленивые ноги вперед и ринуться в имитацию вождения автомобиля.

Первоначальный вариант «Испытательного пробега» предоставлял нам автомобили «феррари-тестаросса», «лотус турбо-экспри», «порше-911-турбо», «ламборджини-каунтач» и «корвет». Новые игры добавляют к игре больше автомобилей и лучшую графику, а всю игру определенно можно считать главной в области гонок на серийных автомобилях.

Краткое описание игры

Испытательный пробег»-II позволяет вам покинуть дорогу - конечно, если вы рискнете это сделать. Съезжайте с крутых обрывов, врывайтесь в пустыню, но будьте готовы оплачивать счета за ремонт. Все новые виды местности и дороги хорошо подходят для противоборства один-на-один с компьютером. Игра включает использование «феррари F40» и «порше 959». Дополнительно к гонкам на улучшение ранее показанного времени, вы можете вызвать на состязание и компьютер. Будьте готовы по-серьезному поизносить резину!

Две дополнительные дискеты - «Суперавтомобили» и «Автомобили-силачи» - добавляют автомобили к игре «Испытательный пробег»-II. «Суперавтомобили» переносят автомобили, первоначально использованные в игре «Испытательный пробег», в игру «Испытательный пробег»-II. «Автомобили-силачи» предоставляет вам пять классических марок автомобилей прошлого: «корвет-стинг-рей» модели 63-го года, «додж-чарджер-дайтона» модели 69-го года, «шелби-кобра-мустанг» модели 68-го года, «понтиак-ГТО» модели 67-го года и «КОПО-камаро» модели 69-го года. Еще одна дополнительная дискета - «Соревнования в Калифорнии» - предоставляет вам местные условия вдоль побережья Калифорнии, от Мехико до границ штата Орегон. Теперь ваше время показать этим пижонам, кто «король дороги».

В игре «Испытательный пробег»-III принимают участие три фантастических автомобиля, два из которых - фактически экспериментальные - «пининфарина-мифос» и «шевроле CERV III» (Corporate Experimental Research Vehicle III - экпериментально-исследовательный автомобиль III корпорации). Третий автомобиль - «ламборджини-дьябло». Дополнительная дискета добавляет две модели: «акура-NCX» и «додж-стелз». Новая версия добавляет также возможности мгновенного повторения игры и виды со стороны преследующего и преследуемого автомобилей. Семья игр «Испытательный пробег» - это хороший выбор для тех игроков, кто «болен» автомобилем.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вы всегда можете обойти стороной дорожных полицейских, если знаете дороги. Ваша машина быстрее их машин - без всяких «если» или «но». Однако на этих дорогах всегда лучше знать, как вести машину, чем использовать одну только скорость.

Tracon II («Трейкон»-II)

Wesson International
512K IBM PC/совместимые
CGA/EGA/MCGA/VGA/SVGA/Hercules/ требуются два гибких дисковода или жесткий диск
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Игра «Трейкон»-II имитирует особенности работы авиадиспетчера. Эта игра представляет собой классический имитатор управления полетами. После игры в «Трейкон»-II вы сможете по достоинству оценить, почему авиадиспетчеры жалуются на свою работу и свое кровяное давление. Почти невозможно закончить эту игру, не потеряв фунтов пять веса из-за постоянной нервотрепки.

Краткое описание игры

Начиная с «пайпер кабс» до «тяжеловесов» типа «боинг 747», вы можете управлять их полетами в одном из шести секторов управления: Лос-Анжелес, Сан-Франциско, Сиетл, Майами, Чикаго или Бостон. Преобразованные в цифровую форму команды и ответы на них работают с реальным дисплеем радара и дают вам почувствовать, что вы действительно работаете там. Чистое безумие начинается, когда пилоты начинают запрашивать ваше внимание на получение разрешения на взлет или на посадку, на проведение их вокруг областей метеорологических осложнений и т.д. Одни пилоты израсходовали топливо и требует вашего немедленного вмешательства, но ведь другие могут оказаться с неисправной гидросистемой и поэтому фактически без средств управления. Сначала один, два, пять, десять, затем двадцать или более самолетов заполнят экран вашего радара, и каждый будет нуждаться в вашем вмешательстве. У вас совершенно нет времени на то, чтобы даже сойти с ума.

Программа позволяет вам выбрать вариант: когда все пилоты совершенны и всегда все делают правильно; нормальные пилоты, которые случайно потеряли самообладание; и совершенно никчемные пилоты, которые заставят вас сменить эту игру на «Тетрис». Кроме того, вы можете регулировать такие переменные, как погода, и то, как часто оборудование будет выходить из строя или переходить в режим мерцания. Одна уникальная черта игры «Трэкон» состоит в том, что вы можете соединиться с другими шестнадцатью компьютерами, на которых запущена игра «Имитатор полета». В компьютерной сети ваши друзья (или враги), совершающие воображаемые полеты с помощью своих ПК, могут получить направление полета от вас, как своего доверенного авиадиспетчера. Возможности пошутить или отомстить здесь бесконечные.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра «Трэкон»-II позволяет вам добавлять небольшую строку данных относительно самолетов рядом с теми самолетами, которые находятся на экране радара. Пользуйтесь этим средством, чтобы добавить место назначения самолетов, и чтобы постоянно не запрашивать полетное задание.

Прочие самолеты, поезда и автомобили, достойные внимания

Blue Angels («Голубые ангелы»)

Accolade

Все те, кто любит различные виды состязаний, попытайтесь запустить «Голубых ангелов». Эта игра даст вам много на вашем пути к достижению мастерства в трудных заданиях компьютерной имитации полетов - мастерства, которое в большинстве случаев игнорируется в компьютерных играх. Даже если другие игры случайно и предусмотрели эту тонкость, то лишь «Голубые ангелы» специализируется в указанном направлении.

The Cycles («Мотоциклы»)

Accolade

Эта игра объединяет черты игр «Испытательный пробег», «Гонки Марио Андретти» и мотоциклы. Она вводит вас в мир мотоциклетных гонок «Интернэшнл гран при». Гонщики соревнуются с девятью самыми лучшими в мире гонщиками на 15 подлинных трассах, известных во всем мире. Три класса супермашин могут соревноваться на пяти различных уровнях мастерства.

Ferrari Formula One («Феррари Формула 1»)

Electronic Arts

В игре «Феррари Формула 1» вы сможете соревноваться в 16 гонках, которые составили соревнования 1986 года на «Гран при». От Монако до Детройта вы сможете не только узнать все особенности каждой из трасс, но и узнаете, как отрегулировать ваш автомобиль, чтобы получить характеристики, позволяющие вам занять высшую ступень.

Помимо самой последовательности трасс, «Феррари» представляет собой детальную имитацию механизма автогонок и планирования их проведения. Вы можете использовать аэродинамическую трубу и помещение динамических испытаний для проведения экспериментов с разными системами, установленными на вашем автомобиле - системой компьютерного управления впрыском топлива, турбонагнетателя, установки крыльев и системой подвески. Передаточные отношения должны быть отрегулированы в соответствии с видом трассы, которые вы будет проходить.

«Ironman» Super Off Road («Железный человек»-супер дороги»)

Virgin Games

Вы устали от бросания 25-центовых монет в монетный автомат - версию «Супер дороги»? Или, может быть, вы уже восхищались со стороны этой игрой (в которую могут играть одновременно несколько игроков), не желая до смерти устать, играя в аркады. Но что бы то ни было, это версия для персонального компьютера стала одной из наиболее популярных игр последних нескольких лет, реализованных ранее в виде игорных автоматов. До трех игроков может собираться вокруг клавиатуры или использовать комбинацию джойстика и клавиатуры, для того чтобы расправляться с треком.

Stunt Driver («Дублер водителя»)

Spectrum HoloByte

Надпись на упаковочной коробке говорит: «Полное удовольствие от реальных гонок с дублером без каких-либо ушибов». Это приблизительная характеристика игры. Дополнительно к захватывающим гонкам с участием еще трех оппонентов, эта игра дает вам средство для проектирования трека специально для вас, что позволяет вам изменять ваши собственные трассы. Средство «лоб-в-лоб» позволяет вам связаться с компьютером приятеля и бороться друг против друга. Игра имеет три уровня трудности, пять заранее составленных трасс и средство для возврата и повторения.

Stunts («Дублеры»)

Broderbund

Эта игра, подобно «Дублеру водителя», вводит вас в мир фантазии - вести автомобиль с помощью дублера через фантастические препятствия, включая прыжки, слалом, перескакивания через мосты, прохождения петель, труб и спиралей. Набор конструирования позволяет вам проектировать свою собственную трассу с покрытием в виде асфальта, грязи или льда. Специальное средство позволяет возвращаться и играть снова.

Vette!

Spectrum HoloByte

В игре Vette! вы ведете в гонке одну из четырех машин «корвет» по различным трассам, проходящим по точно указанным на карте улицам Сан-Франциско. Недостаток времени постоянно сопровождает вас, когда вы проходите вверх и вниз по улицам, минуя пешеходов,

полицейских, уличные тупики и, конечно, сам Залив, который действительно представляет собой настоящий тупик.

Игра Vette! имеет также опцию соревнований между двумя игроками, позволяющую двум участникам соревноваться друг с другом по прямой линии межкомпьютерной связи.

ГЛАВА 8.

СПОРТИВНАЯ ЖИЗНЬ: ИМИТАЦИЯ СПОРТИВНЫХ СОСТЯЗАНИЙ

Очень трудно сравнивать статистические данные одной лиги, одной эры или даже одного стадиона с другими. Хотя это и так, спортивные болельщики всегда пытаются это сделать. Американцы любят статистику. Полагаем, что мы можем справиться с этой задачей, если представить эти данные в виде отдельных чисел. Компьютеры со своими возможностями быстро расправляться с числами очень хорошо подходят для имитации спортивных состязаний.

С первых дней возникновения персональных компьютеров появились и спортивные компьютерные игры. Сначала это были лишь футбольные игры, которые по существу были построены на ухищрениях при написании программ, и бейсбольные игры, основанные на статистике. Многие игры сегодня основаны на предполагаемых односторонних подходах известных менеджеров и атлетов, таких как Джон Мадден или Уейн Грецки. Такие игры заставляют вас стараться перехитрить тренера или игрока.

Другие игры основаны не только на стратегии или статистике. Создатели этих игр сознавали, что спортивные результаты сильно зависят от того состояния возбуждения, которое вызывается спортивными состязаниями. Они имитировали физические напряжения с помощью нажатий клавишей и рефлексов. В игре фирмы Майкрософт Olympic Decathlon («Олимпийское десятиборье»), которая была популярна в 80-е годы, игроки быстро перемещали пальцы с клавиши на клавишу для имитации бега. Они должны были строго рассчитывать свои движения и нажимать клавишу пробела в самый нужный момент, для того чтобы реализовать мастерские приемы, выполняемые атлетами, например, при прыжках с шестом или прыжках в высоту. При этом также, как в любой атлетической игре, можно заработать боли в пальцах.

В более поздних играх спортивные движения и состояние возбуждения не требовали специального оборудования или особого места, позволяя игроку становиться классным спортсменом и радоваться своему любимому виду спорта в любое время. Компьютерные

игры могли предоставлять числа, стратегии и даже ощущения достижений атлетом определенных результатов. Но вот то, чего нельзя было достичь, это личностная сторона спортивных состязаний. Душевные качества, свойства личности и стимул к соперничеству чрезвычайно трудно перевести на язык цифр. Вы могли бы моделировать «трепет победы и агонию поражения», но личностные качества игроков здесь очень редко присутствуют. Вы не увидите, как Рон Диббл бросает бейсбольный мяч в болельщика или в другого игрока или как Джон Макинрой позволяет себе вспышку раздражения или как Ли Тревино между ударами по мячу в сторону лунки пускает шутки. С другой стороны, даже телевидение не может передать вкус горячих сосисок, запах толпы или ощущение жара, исходящего от Астротурфа.

*Basketball Challenge (
«Баскетбольные соревнования»)*

XOR Corporation
256K IBM/совместимые/Tandy
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

По словам тренера Джона Вуда, «играть — значит думать». Игра «Баскетбольные соревнования», конечно, не самая удачная игра на эту тему на рынке, но, возможно, это наилучшая имитация тренерской работы. В отличие от многих других спортивных игр, эта игра не построена на искусной анимации. Но звуковые эффекты помогают тренеру, сидящему в кресле за компьютером, отбросить свое недоверие и увлечься самой игрой.

Краткое описание игры

В игре «Баскетбольные соревнования» используется слегка замаскированная статистика игр реальных баскетбольных команд колледжей, и эта игра позволяет тренеру у компьютера полностью использовать длинную скамейку запасных и определять игровой состав. В этой игре вы принимаете настоящие тренерские решения. Вы устанавливаете общий состав команды, наборы игроков для наступательного и оборонительного стиля игры, замены, тайм-ауты и то, когда выпускать ключевого игрока для выполнения решающего броска. Составы

игроков могут вызываться со скамьи простым нажатием управляющей клавиши; тайм-ауты могут назначаться для прерывания наступательного порыва команды противника, совсем как у настоящего тренера. Вы можете также выступить с собственным планом игры и позволить искусству экранных игроков определить окончательный результат.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Поскольку игра «Баскетбольные соревнования» строится на базе тренерской работы, ищите какие-либо несоответствия и извлекайте из них преимущества для себя. Кроме того, обязательно держите в игре свежих игроков. Компьютер не очень старается это делать, и это может оказаться вам на руку.

Dream Team («Команда-мечта»)

Data East

512K IBM/совместимые/Tandy

CGA/Hercules/EGA/Tandy 16 цветов/VGA

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр документации

Что особенного в этой игре

Наибольшее удовольствие в баскетболе - это идти вперед прямо на лучшего игрока, сделать самую хитрую передачу и протолкнуть мяч в кольцо. Это именно та игра, в которой получаешь удовлетворение от действительного соревнования с компьютером.

«Команда-мечта» - это игра в баскетбол, основанная на ряде благотворительных соревнований, которые организовали Джой Дьюмарс («Детройт пистонз»), Доминик Уилкинс («Атланта хаукс») и Патрик Ивинг («Нью-Йорк никс»). Эти три профессионала играют трое-на-трое на половинной площадке против других игроков. Сила «Команды-мечты» - в активных действиях.

Краткое описание игры

В игре «Команда-мечта» вы можете играть один-на-один, двое-на-двое или трое-на-трое, одной командой против компьютера или друг против друга. Вы можете играть в быструю свободно протекающую игру без свободных бросков либо в нормальную игру на половинной площадке. Можно также в качестве тренера руководить командой, вызывая игровые составы или меняя план игры. При наступательной схеме игры экранный игрок, владеющай мячом, - это всегда активный игрок. При защитной схеме вы можете переключаться от одного игрока к другому. Делать передачи тоже нетрудно. Для того чтобы выполнять активный бросок со стороны экранного спортсмена, нажимайте кнопку либо на джойстике, либо на клавиатуре.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Когда вы выполняете бросок, убедитесь, есть ли у вас кто-либо под корзиной. Управляемый компьютером игрок противной команды всегда стережет у щита. Вы можете проиграть отскочивший мяч, если не будете внимательны.

Earl Weaver Baseball II («Бейсбол Герцога Вивера»-II)

Electronic Arts
12K (рекомендуется 640K) IBM/совместимые/Tandy
GA/MCGA/VGA/Sound blaster/AlLib/Roland/Tandy
защита от копирования: просмотр документации

Что особенного в этой игре

Игра «Бейсбол Герцога Вивера»-II верна корням национального прошлого Америки. В нее можно играть как в чисто активную игру, так и в чисто стратегическую игру или как в гибрид этих двух видов. Она имеет графику VGA, поддержку со стороны звуковой платы, больших экранных игроков, которые заполняют компьютерный экран, и новые приемы мгновенного повторения игры. Повторение игры может происходить как в реальном времени, так и в замедленном темпе. Кроме

того, у вас под рукой и функция генерального менеджера, для того чтобы облегчить покупку/продажу игроков, компилятор статистических данных по всем играм лиги и возможность распечатать составы команды. Вы можете также по-своему_изменить форму для команд, их персонал и их домашние стадионы.

Краткое описание игры

Эта игра свободна от некоторых проблем из тех, которые были у «Герцога Вивера»-I. Теперь питчеры могут сами принимать решение о типе и месте подачи. Они могут сильно подать, срезать или выполнить бросок в сторону основной базы. Хиттеры могут решать: ударять или же развернуться, броситься вперед или отступить назад. Игра «Бейсбол Герцога Вивера»-II вводит в игру статистические данные, физические законы и игровые ситуации. Играющие в игру имеют опцию полной графики, статистики и физических законов в режиме действия; режим управления; режим игры или управления. Те любители статистики, которые не хотят, чтобы на их игру влияли упругость и вращение мяча, могут исключить эти свойства в пользу более быстрой игры.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Играющие не должны забывать, что сам Герцог не любил равномерно протекающие игры. Он никогда не любил сам выбегать из игры в мяч, используя приемы «кражи» или «удар-бег» в неподходящий момент. Пользуйтесь этими приемами очень экономно.

John Madden Football
(«Футбол Джона Маддена»)

Electronic Arts

256K IBM/совместимые/Tandy

CGA/EGA/Tandy 16 цветов

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр кодового колеса

Что особенного в этой игре

В этой игре у вас под рукой инструмент, который дает преимущества спортивным программам Си-Би-Эс и Джону Маддену в освещении спортивных событий - доска с мелом. Этот простой и удобный инструмент позволяет вам изменять схему игры и назначать защитный состав, перемещать судей на линии или выполнять откат назад всей командой, а также устанавливать индивидуальную опеку, чтобы добиваться преимуществ за счет силы вашей команды и слабости противника. Игра «Футбол Джона Маддена» - отличный гибрид, привлекательный для любителей действий и стратегии.

Краткое описание игры

Стратегия - ключ к победе в футболе, и стратегия игры «Футбол Джона Маддена» определяет все действие. Погодные условия, усталость игроков и предвзятость судей - это дополнительные факторы, которые определяют исход каждой игры. Однако, как только мяч брошен в игру, именно играющий, хорошо владеющий джойстиком, определенно достигнет победы, если не допустит значительных просчетов или стратегических ошибок.

Те играющие, которые выбрали позицию тренера и хотят проверить свои рефлексы, могут получить удовлетворение, держа свои руки далеко от джойстика. Если игра началась, пусть компьютер сам перемещает игроков по экрану. Играющие с быстрыми рефлексами, выбравшие и саму игру, и тренерскую работу, обычно имеют преимущество, когда встречаются с игроками, которые занимают чисто тренерскую позицию. После каждого очередного сезона игр выпускается дискета со статистическими данными, которые можно добавить к вашей следующей игре.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Компьютер, выполняющий в игре «Футбол Джона Маддена» роль защиты, всегда имеет меньшие возможности для реакции на неправильное направление в игре.
Если возможно, игроки-»тренеры» должны запускать футболистов в движение и позволять защитникам исправлять положение.

«Links» («Поле для игры в гольф»)

Access Software
640K IBM/совместимые
VGA/MCGA/жесткий диск и мышь очень рекомендуются/Real sound включен/
AdLib/SoundBlaster/Речевой адаптер PS/2
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр кодового колеса

Что особенного в этой игре

Игра «Линкс» - наиболее реалистичная игра в гольф, имеющаяся на сегодняшний день. Трассы для этой игры (и добавочные дискеты для нее) были перенесены на видеоленту и переведены в цифровую форму, почему и достигнут такой реалистичный вид. Программа игры обсчитывает трехмерную топографию местоположения каждой лунки и заполняет соответствующие перспективные виды после каждого удара. Трасса и лунки изображаются так детально, что лужайки вокруг лунок могут быть «прочитаны» невооруженным глазом.

Краткое описание игры

Выполнить первый удар очень легко. Просто выберите биту, займите правильную позицию, поместите курсор в то место на экране, куда вы хотите послать мяч, и выполняйте боковой удар. При этом ударе используется мощная клюшка, имеющая С-образную форму, которая служит аналогией для замаха назад. Линия, направленная вперед в нижней части буквы С, представляет точку фактического контакта с мячом. Чем выше назад в С-образном замахе отходит бита, тем сильнее ударяется мяч. Чем ближе к линии удара в нижней части «С» находится мяч, тем точнее оказывается удар. Это позволяет игроку использовать различные боковые удары («тянущийся», прямой, замедляющийся, «чип», легкий) и даже выполнять свои собственные удары - такие как «pitch and run».

Все, что остается, это попасть на лужайку вокруг лунки за два удара; но это всегда сложно, не так ли?

MicroLeague Baseball: The Manager's Challenge («Бейсбол МикроЛиги: соревнования менеджеров»)

MicroLeague Sports
512K IBM/совместимые
CGA/EGA/MCGA- или VGA-графика
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр документации

Что особенного в этой игре

В игру «Бейсбол МикроЛиги» играть настолько легко, что вам, возможно, не придется читать руководство. С другой стороны, вам следовало бы получше знать бейсбол, который очень своеобразен. Эта игра основана на статистических данных и ставит вас на место тренера, знающего, когда играть по правилам, а когда - по наитию.

Краткое описание игры

Эта игра укомплектована 26 классическими командами, и они могут быть дополнены дискетами с командами текущего сезона как с первоначальной игры «МикроЛиг бейсбол», так и с игры «МикроЛиг Бейсбол»-II. Это одна из игр, основанных исключительно на статистических данных. Главное достоинство этой игры заключается в большом количестве логических решений, которые могут быть приняты менеджерами. Вы также имеете больше возможностей управления пробеганием игроков со старта, по сравнению с другими играми.

Игра может быть ускорена отменой изображения результатов после каждой игры или использованием режима эксперта, уменьшающего различные меню игры. Наконец, игра имеет опцию «Быстрая игра», которая дает результаты и строку счета чуть больше чем за минуту, позволяя играющим воссоздать игры целого сезона. Игроки, желающие иметь реальные соревнования, могут заказать дискету «Генеральный Менеджер/Владелец», позволяющую обновлять составы команд по ходу сезона.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Будьте осторожны и не используйте «питч» слишком агрессивно для приведения в действие «хиттеров». Агрес-

сивный «питч» переводит мяч над основной базой, а затем - за «парк».

Playmaker Football («Плеймейкер-футбол»)

Broderbund Software
640K IBM совместимые/жесткий диск
EGA/Tandy 16 цветов/MCGA- или VGA-графика
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевая дискета

Что особенного в этой игре

Первоначально эта игра была опубликована для компьютера «Макинтош». Она представляет собой чисто стратегическую игру в футбол для персонального компьютера. Играющие могут создавать команды, начиная с нуля, с использованием функции «Создание команды», которая позволяет каждому игроку приписать новые свойства. Программа «Меловая доска» позволяет проектировать целиком всю игру с нуля. Вы даже можете распределить игроков по группам в зависимости от их скорости бега, силы, ловкости, по умственным способностям и дисциплине. Нехватает лишь тренера для перевязывания игрокам голеностопных суставов перед игрой.

Краткое описание игры

«Плеймейкер футбол» - игра очень детализованная, но имеющая удобный интерфейс с символами, которые помогают играющим проектировать задание на игру для всей команды. Игры проектируются с нуля с полной свободой выбора схем построения, финтов, схем передачи мяча и заданий по блокировке. Подобно всему остальному в этой игре, меню может быть изменено согласно желанию играющего. Если игрок захочет начать очень стремительную игру, он вызывает соответствующее меню, которое содержит только очень быстрые игры. Это же верно и для игр в другом темпе.

Одно важное преимущество этой игры состоит в том, что она позволяет другому лицу играть против вашей команды, когда вы отсутствуете. Только искусственный интеллект ограничивает возможности компьютерного тренера, который работает в ваше отсутствие; поэтому очень вероятно, что компьютер пойдет вперед и проиграет

игру за вас. Однако это не одно и то же, когда тренер-компьютер «бросает» игру.

Часы в игре идут постоянно, как в настоящей. Когда игра вызывается, вступают в действие экранные спортсмены, и игра разворачивается перед вашими глазами. Одно из достоинств этой игры - возможность импровизаций. Все, что играющий должен делать, это передвигать курсор в направлении, указывающем дальнейшее развитие игры. И вот небольшая пробежка по полю с изменением направления или быстрый пас и гол!

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Обращайте самое пристальное внимание на то, как каждый из игроков описан в руководстве. Максимально использование талантов каждого из игроков обеспечит эффективную игру, а значит, и ваше преимущество над опонентом.

Tony La Russa Ultimate Baseball («Последний бейсбол Тони Ла Русса»)

Strategic Simulations (SSI)
(640K) IBM/совместимые/Tandy
EGA/VGA/MCGA/AdLib/SoundBlaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр документации

Что особенного в этой игре

Фирма SSI оказалась одной из первой в разработке программного обеспечения для имитирования спортивных состязаний, опубликовав в начале 80-х годов «Бейсбол для компьютера» и «Компьютер-защитник». После этого фирма SSI оставила занятие спортом и стала известной своими военными компьютерными играми и играми с названиями «Усовершенствованная игра «Темницы и Драконы»».

Игрой «Последний бейсбол Тони Ла Русса» фирма SSI вновь заявила о себе как о первой в области игр в бейсбол со стратегией. С того момента, как появилась эта игра, ее привлекательность стала очевидной. Анимация - невероятно близкая к реальности, в особенности движе-

ния «питчеров». Игра основана на статистических данных по самым известным игрокам каждой команды во все времена. Имеются дискеты с данными по стадионам и текущей статистике. Игра предоставляет также несколько различных уровней трудности, чтобы она могла доставить удовольствие как начинающим, так и мастерам.

Краткое описание игры

Игра обеспечивает графические возможности VGA, крупных экранных игроков, полную звуковую поддержку и имеет режимы как игры и работы менеджера, так и режим только менеджера (для любителей чистой статистики). Игроки, которые остановили свой выбор на игре и работе менеджера, принимают почти каждое решение, которое должны принимать менеджер и игрок. При подаче мяча игроки должны сначала выбрать, какой тип «свинга» использовать. Выбор простирается от нормального «свинга» до «свинга» для защитников. При «питчинге» игроки выбирают, каким типом «питча» выполнять бросок и куда бросать. Дополнительно к «быстрым мячам», «кривым» и изменениям, каждый «питчер» имеет свой собственный «питч». Стив Карлтон имеет свой особый скользящий бросок, и Фил Нейкроу бросает резанный мяч. Однако, Гейлорд Перри должен будет изменить свое поведение, поскольку «спиттер» в этой игре не разрешен. Но тогда Гейлорду никогда не разрешили бы бросить ни одного мяча.

Большинство бейсбольных команд имеют игровой состав из 25 человек. В этой игре признается необходимость полноправных резервов, что позволяет командам иметь для выбора 12 «питчеров» и 18 позиционных игроков в течение всего игрового сезона. Только 25 из них могут быть активными в одной игре, но когда игрок получает травму, вы можете просто обратиться к списку резерва, включающему 5 человек, и активизировать игрока по своему выбору.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра «Последний бейсбол Тони Ла Русса» разделяет игроков на категории, которые показывают, когда определенный игрок находится в наилучшей форме. Определяйте свои составы команд, чтобы получить преимущества и от этого. Например, не включайте в игру Рина Сандберка в апреле и убедитесь, что Реджи Джексон находится в вашем составе в конце сезона - он совершенно зря не считается «мистер Октябрь».

Wayne Gretzky Hockey 2 («Хоккей Уэйна Грецки» - 2)

Bethesda Softworks
348K IBM/совместимые
CGA/EGA/Tandy цветной/VGA; мышь или джойстик очень рекомендуются/ SoaundBlaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: просмотр документации

Что особенного в этой игре

Бум! Брах! «Хоккей Уейна Грецки»-2 бросает вас прямо в середину идущего без остановок действия в одной из самых быстрых и грубых профессиональных хоккейных лиг. Игра отличается великолепной анимацией, с судьями, назначающими пенальти, с поздравлениями на табло после гола, забитого командой-хозяйкой, драками, разгорающимися между игроками, и даже действиями игроков между периодами. Те, у кого есть звуковая плата «СаундБластер», может слышать радостные возгласы толпы, когда команда-хозяйка выполняет броски по воротам или голкипер красиво забирает шайбу. Вы также услышите отчетливые звуки падения, когда вы уложите игрока на лед или прижмете его к борту.

Единственно, чего нет, это французских, английских или шведских проклятий. Но потеря не велика.

Краткое описание игры

Игра «Хоккей Уейна Грецки»-2 дает вам возможность наблюдать, как разворачивается игра, видеть, как компьютер расставляет своих игроков, и использовать всю зону атаки для получения преимуществ. Что касается фактической игры, то каждый игрок имеет определенный рейтинг в соответствии со статистическими данными, полученными от тренеров НХЛ, по агрессивности, владению клюшкой, пассованию, броскам, защите, скорости передвижения на коньках и пр. Когда игра начинается, экранные игроки ведут себя в соответствии со своим рейтингом. Более агрессивные игроки получают больше штрафных минут, более быстрые из них обрабатывают шайбу быстрее и лучше, и игроки, любящие бросать шайбу, чаще бьют по воротам, чем те, кто это не особенно любит.

В режиме «только тренер» вы принимаете решения по начальному составу команд и моментам смены игроков на льду. В режиме

«игра и тренер» или «управление игроками» игра идет в совершенно другом направлении. Статистика оказывает влияние на ход игры, но на него влияют и рефлексы игроков. Здесь вы можете занять любую позицию или же быть любым из игроков по вашему желанию. Заняв позицию определенного игрока, вы можете решать, какое действие принимать в ходе разворачивающейся игры. Вперед, берите контроль в свои руки! Вы никогда не насытитесь этим.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ваш враг - усталость. Рейтинг игроков по степени усталости, непрерывно падающий по линейному закону, когда игроки находятся на льду, выводится компьютером на экран в нижней его части. По мере того как этот рейтинг снижается до среднего уровня, меняйте игроков на льду; иначе другая команда будет иметь преимущества в скорости и выносливости, чтобы обгонять ваших лучших, но уставших, игроков.

World Class Soccer
(«Футбол мирового класса»)

U.S.Gold

512K IBM/совместимые/Tandy

CGA/EGA/Tandy 16 цветов/VGA; джойстик рекомендуется

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

В США американский футбол и бейсбол, занимают то же место, что в остальном мире — футбол. Первоначально названная «Италия, 1988 год» - в честь победителей Кубка Мира, игра «Футбол мирового класса» происходит в Европе и сделана в стиле телевизионного репортажа. Футбол становится более популярным в США, но еще мало имитаторов этой игры, и данная игра достаточно хороша. Это приятный способ узнать больше об этом виде игр.

Краткое описание игры

Ход игры здесь достаточно прямолинеен. Скорость, мастерство, точность ударов и пасов, агрессивность и сила каждого из имитируемых игроков распределена по категориям. Эти факторы влияют на успешность выполнения приемов играющего с компьютером при ударах по мячу, при отбирании мяча и пассах. При нападении игрок контролирует мяч, находясь рядом с ним и ударяя по нему. С помощью джойстика играющий может ударом послать мяч в поле или в ворота, может принять мяч головой и управлять перемещениями вратаря. При защите вы можете либо попытаться отнять мяч, либо блокировать игрока и отбить осободившийся мяч. Те игроки, которые обладают более результативными ударами по воротам, будут иметь более точные удары, чем те, кто не обладает ими. Более быстрые игроки будут обгонять более медленных, независимо от того, у кого в руках джойстик.

Игра «Футбол мирового класса» снабжена статистическими данными о 24 национальных командах. Как и в состязаниях на Кубок Мира, ваша команда принимает участие в турнире, рискуя выбыть из соревнований в любой момент.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Ключ к победе в игре «Футбол мирового класса» - тот же, что и в реальной жизни. Играющие должны выбрать самых быстрых защитников, чтобы надежно прикрыть свои ворота.

Прочие компьютерные спортивные игры, достойные внимания

Hardball II («Хардбол» II)

Accolade

Первый вариант игры «Хардбол» показывал, насколько удачными могут быть компьютерные игры в бейсбол, основанные на жанре «действия» (ACTION). Многие из черт «действия», использованные в других имитациях бейсбола, можно отнести к основному принципу, нарушенному в этой аркадо-подобной игре. Это продолжение отличается лучшей гра-

фикой и расширенными возможностями. Играющий может принимать участие в играх лиги.

Jack Nicklaus Unlimited Golf («Неограниченный гольф Джека Никлоса»)

Accolade

Многосторонность - ключ к этой игре. «Золотой Медведь» помог в проектировании, и игра предоставляет великолепный интерфейс. Кроме того, неограниченное количество данных по трассам на дискетах помогают сделать эту игру наиболее продаваемой имитацией гольфа из всех подобных игр. Опции и графика - не столь совершенные, как в «Линкс», но способность создать свою собственную трассу с нуля делает эту игру очень полезной для большинства любителей компьютерных игр в гольф.

Lance Haffner Sports Games («Спортивные игры Ланс Хафнер»)

Lance Haffner Games

Спортивные игры фирмы «Ланс Хафнер», основанные на тексте, расправляются с числами, давая играющим шанс стать тренером/менеджером, и предоставляя очень удобную возможность повторить игру на основе статистических данных. Игры «Хет трик», «Профессиональный хоккей на льду», «Баскетбол Куртсайд коллидж», «Бейсбол Фул Каунт» или «Футбол профессионалов три-в-одном» предоставляют надежные статистические данные и разумно соревнующегося оппонента. Эти игры - для тех, кто любит действие в данных видах спорта, но без картинок.

Microleague Football («Футбол МикроЛиги»)

Microleague Sports

Игра «Футбол МикроЛиги» - идеальная для игроков, которые хотели бы потренировать великие команды прошлого. Она - также для тех, кто хотел бы организовать матч между двумя командами из разных времен. Подзаголовок этой игры - «Состязание тренеров», поскольку игра спроектирована для игроков-стратегов, которые больше желали бы быть тренером, чем управлять самими экранными фигурами. Вообразите, что вы играете с Джони Унитас и командой «Колтс» 1958 года, Джоем Наматом и командой «Джетс» 1969 года или же с великими командами 1949 года или династией Стиллеров.

NFL Challenge («Соревнования NFL»)

XOR

Игра «Соревнования NFL» по вполне понятным причинам решила исход «Сезона Мечты» для ESPN несколько сезонов назад. Это - наиболее статистически реалистичная имитация соревнований по американскому футболу, из созданных когда-либо. Она не отличается гладкой графикой, характерной для других игр такого вида, но вместо этого для показания результатов игры использует символы «X» и «O» на анимированной «меловой доске». В этой игре вы - тренер, и игра разворачивается в выбранном вами направлении. Игра впечатляет, когда вы играете против другого реального игрока, хотя три различных компьютерных тренера - совсем не пустяковое дело. Эта игра необходима для серьезных любителей американского футбола.

PGA Tour Golf («Гольф-Турнир PGA»)

Electronic Arts

Игра «Гольф-Турнир PGA» - не так ослепительна, как «Линкс» или «Последний гольф Джека Никлоса», однако она все-таки доставляет большое удовольствие. Достоинство игры - ее способность использовать турнирные правила и предоставить возможность соревноваться с реальными профессионалами.

Pro Tennis Tour 2 («Тенисный турнир профессионалов-2»)

Ubisoft

Эта игра - лидер среди компьютеризованных игр в теннис. Она — лучшая из тех игр, которые позволяют играть четырем игрокам одновременно, и в нее введены статистические данные из женского профессионального тенниса. Игра отличается ролевым аспектом, который позволяет играющему создать своего «профессионала» и следовать за ним (за ней) через весь турнир. Игра требует такой точной координации, что даже лучшие профессиональные игроки в теннис могут проигрывать на компьютере из-за плохих рефлексов.

ГЛАВА 9.

СТРЕЛЬБА В ФАНТАСТИЧНОМ МЕСТЕ: АРКАДНЫЕ ИГРЫ

Большинство из нас способно водить автомобиль, после того как мы окончили автошколу; и аркадо-подобные игры используют тот же самый механизм распознавания/реакции, как и вождение, но с менее опасными последствиями.

Ничто не может помешать нам успешно играть в аркадо-подобные игры по своему выбору, независимо от возраста.

Игры «Гомбо»

Зачастую действия в аркадах смешиваются с другими элементами для создания комбинационных игр, стратегий и ролевой игры , которые являются наиболее общими категориями.

Стратегия смешивается наилучшим образом, и такие комбинированные игры простираются от самых простых («Тетрис» фирмы Spectrum HoloByte: «посмотрим, помещу я блок туда или сюда?») до дьявольски трудных («Лемминги» фирмы Psygnosis - подайте сюда программиста, и мы прикончим его). Нет недостатка в стратегийных аркадных играх; многие пользуются большой популярностью, и лишь немногие обладают уникальным притягательным действием.

Ролевая игра также комбинируется с дерганием рычага управления. Игра Heroes of the Lance («Герои Ланса») фирмы SSI и последующая версия Dragons of Flame - «Драконы Пламени» имеют героев, роли которых и их действия находятся под контролем играющего. Эти игры, с обной стороны, по-видимому, являются ролевыми играми, с другой — это фактически аркадная игра, поскольку сама жизнь героев зависит всего лишь от искусства владения джойстиком. Другой пример - это имитатор сражений фирмы SSI Dragonstrike («Борьба драконов»), где вместо современных реактивных самолетов, вы пилотируете изрыгающих пламя драконов. Даже если присутствуют элементы ролевой игры, основа игры не имеет ничего общего с количеством очков, которые вы заслужили за свой опыт; вы можете

быть великим героем в событиях ролевой игры, но при этом иметь слабую кисть и плохо владеть джойстиком во время воздушных сражений драконов.

Прямое управление основными элементами игры - автомобилем, космическим кораблем, героем, варварами, препятствиями и т.д. - это ключевой фактор в определении того, что же все-таки собой представляет аркадная игра. Если завершение игры (или достижение высокой суммы очков) сводится к тому, что надо что-то выполнить чисто механически в нужный момент, в отличие от ввода с клавиатуры подсказанных интуицией команд или применения выигрышной тактики, то это - аркадная игра.

Игры действия/аркад зачастую имеют свою сюжетную линию, но примитивную или постоянно забывающуюся, и последовательные события, составляющие игру, сознательно вводятся для ее развития. Игры Pac Man, Gauntlet, Lode Runner и, может быть, ваши самые любимые игры все имеют «сюжет». Но даже если мы и могли бы его запомнить, они значат очень немного. В аркадных играх, основанных на кинофильмах - например, Terminator («Терминатор»), Bat Man («Человек-летучая мышь»), Bill & Ted («Билл и Тэд») и Nightbreed («Ночное поколение») - если вы видели их, сюжетная линия будет вам знакома. Но все дело в том, что успех в каждой из этих игр основан на распознавании образов и координации глаз-рука - другими словами, умениях, необходимых для аркад.

Некоторые мысли об играх с «дерганием ручки»

Джойстик - традиционное средство управления в аркадо-подобных играх, однако фактически используемые устройства (джойстик, трекбол, мышь, клавиатура) неуместны. Аркадо-подобные видео- и компьютерные игры без каких-либо украшений - это Space Invaders («Космические пришельцы»), Armor Alley («Бронированный помощник»), Pac Man («Пэк Мен»), Stellar 7 («Звездный 7»), Cafe Shufflepuck («Кафе Шафлпак») и Wrath of the Demon («Гнев демона»). Независимо от сюжетных линий и устройства управления, стратегических и тактических возможностей и рекламы разработчиков каждая из игр сводится к одной вещи: ваши движения кистью руки реагируют на их непреклонные атаки и общее движение. Хотя выбор и может присутствовать в аркадных играх, он сводится к минимуму.

Если вы новичок в аркадных играх и нуждаетесь в каких-либо указаниях для их освоения, вам может помочь музыкальная метафора. Поздний Дьюан Оллмен (фирмы Allman Brothers Band and Derek и Dominos), когда его спрашивали относительно целей его игры на гитаре, говорил, что он хочет связать гитару непосредственно со

своей головой, от деки через пальцы к мозгу и обратно, в единую замкнутую цепь, на основе музыкальных знаний и гитарной техники, а также на том, что случалось и что игралось. На основе своих музыкальных и технических знаний Дьюэн Оллмен перевел неслышимую музыку, которую он слышал у себя в голове, в сильные удары по струнам гитары.

Как игрока аркадных игр, ваша цель - тщательно изучить управление игрой, идеи игры и структуру, и через практику (и большое количество рестартов) позволить мозгу выполнять его неосознаваемую магическую работу - от глаза к руке, от глаза к руке, от глаза к руке. В конце концов, рука будет делать то, что говорит ей мозг (в большей или меньшей степени) на основе того, что глаз видит на экране, и почти без каких-либо затрат времени на осознание мыслей.

Это легче говорить, чем делать. Однако вы не только будете знать игру, в которой вы практиковались, но вы также запустите у себя в голове ту новую игру , которую вы только что запустили на компьютере.

Один полезный совет: если вы обнаружили, что очень любите игры аркад/действий, вы обнаружите также, что многочасовое пользование джойстиком отпечаталось на вашей руке. Послушайтесь совета профессионалов аркад и приобретите пару беспальцевых велосипедных перчаток для защиты руки. Ваши руки будут благодарны вам за это.

Некоторые последние соображения об играх аркад/действий

Со времен Pong («Понг»), Space Invaders («Космические пришельцы»), Pac Man («Пэк Мен») и блицев «Commodore 64 как игровая машина» аркадные игры выдержали проверку временем. Их привлекательность для всех возрастов сделала их частью нашей культуры, и хотя они периодически подвергались клевете, они все же помогают продвинуть компьютерную технологию на большие высоты. В любом случае, нет ничего плохого в том, чтобы иногда бездумно поразвлечься. Есть определенное удовлетворение в достижении 60 000 очков на экране 7x7x18 игры Extended Set Blockaut («Расширенный комплект блокаут») или в достижении уровня трудности «Обложение налогом» в Lemmings («Лемминги») или в сбивании этого крикуна Биффа Раунча с его чемпионского пьедестала в игре Cafe Shufflpuck («Кафе Шафлпак»).

Аркадные игры не требуют от вас выигрыша; они не требуют от вас, чтобы вы превысили рекордное количество очков, существующее в тот момент. Они действительно ничего не требуют от вас, за исключением того, что вы должны играть и немного развлекаться.

Умственное удовлетворение, которое вы получаете от успешно завершенной аркады, во многом схоже с интеллектуальным удовлетворением, которое вы получаете от долгого полета в «Имитаторе полета».

Blockout («Блокаут»)

California Dreams
IBM/Tandy/совместимые
Поддерживаются режимы Hercules, CGA/EGA, Tandy
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: на основе руководства

Что особенного в этой игре

«Блокаут» - это «Уэлтрис», доведенное до предела. Три комплекта блоков и три режима игры обеспечивают игре тысячу комбинаций «колодец-блоки». Кодированные цветом блоки основаны на игре Soma Cube («Кубик Сома»), которую изобрел датский математик Пьет Хейн; в игре «Блокаут» имеется 41 комбинация различных блоков.

Краткое описание игры

Подобно играм «Трис» цель в этой игре - манипулирование блоками и опускание их в колодец с образованием слоев. Заполненные полностью слои исчезают, и все блоки, расположенные поверх них, опускаются вниз на один слой. Колодец в этой игре можно настроить на длину в 7 блоков, ширину в 7 блоков и глубину в 18 блоков; при любой установке колодца можно использовать любой из трех комплектов блоков (Flat - «плоские», Basic - «основные», Extended - «расширенные»). Блоки имеют также три скорости вращения.

Каждая из игр, независимо от настройки колодца/блоков, имеет 10 уровней скорости, и каждая игра имеет свою собственную таблицу максимального количества набранных очков. По умолчанию можно занести в память вашу любимую настройку. Имеется отдельный экран для практикования, и, если вы не начали игру во-время, включается демонстрационный режим игры. Автоматический переход на демонстрационный режим предотвращает ваш монитор от выгорания и постоянного изображения.

Все, что отсутствует в ИБМ-версии этой игры - это манипулирование блоками с помощью мыши; она имеется во всех других версиях, и, хотя она может вас поразить своей странностью, она определенно хорошо работает.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вот вам более быстрый путь получения большего количества очков: на уровне 2 скорость, с которой блоки падают вниз, не намного быстрее, чем на уровне 0; на уровне 3 разница в скоростях все еще незначительна, но вы уже можете ее заметить. Начинайте с уровня 2 или 3, и, по мере того как ваши понятия о том, как блоки «Кубик Сома» подходят друг к другу, будут улучшаться, вы сможете добиваться увеличения очков до 30К-40К, до того как включится следующий уровень скорости.

Колодец больших размеров, скомбинированный с медленным вращением блоков, дает максимальное время (по крайней мере до того, как будет включен уровень 4 скорости) для определения конкретного размещения блоков.

Harmony («Гармония»)

Accolade

CGA/EGA/VGA, поддерживаются режимы Tandy/поддержка для Roland/ AdLib/CMS звуковые платы; любой синтезатор MIDI

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: основана на листах

Continuum («Континуум»)

Data East

IBM/Tandy/совместимые

Hercules,CGA/EGA/VGA, Tandy/AlLib/SoundBlaster/Tandy 3-голосовой звук; рекомендуется процессор 10 МГц (или быстрее)

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: основана на руководстве

Что особенного в этой игре

Имеются различные игры разных авторов, но они собраны вместе, поскольку представляют (по описанию «Нью Ейдж») «синхронные сущности метафизической тождественности».

«Гармония» фирмы Accolade и «Континуум» фирмы «Data East» обе отличаются несоревновательными режимами игры, что помещает их в специальную нишу «анти-аркадных» игр. Поскольку обе эти игры имеют режимы действия для тех, кто не может существовать без состязаний, режим Mantra («Мантра») в игре «Гармония» и режим Emotion («Эмоции») могут действительно быть использованы как источник стрессовых ситуаций. Каждый из этих режимов вводит играющих в душевное состояние, которое сочетает в себе сон наяву неспящего человека с преобладанием альфа-ритма и целенаправленность мышления, которая характеризуется бета-ритмом. Хотя любая из хороших игр стратегий/аркад и способна перевести в состояние ума с ограниченной направленностью, различия здесь лежат в недостатке соревновательности.

Краткое описание игры

Цель в игре «Гармония» - вызвать столкновение (они теплые и нечеткие, это не то что крушения скоростных поездов) между пульсирующими сферами, наполненными энергией (называемой «ки»). Вы должны ударять и слегка подталкивать и вести сферы с одинаковым цветом друг к другу по пути указателя, называемого seeker («искатель»). Имеется два режима игры: Mantra («Мантра») и Normal («Нормальный»). В режиме «Мантра» игра «Гармония» позволяет вам воспринять поведение типа B и практиковаться на 50 уровнях. Сферы с неправильными вибрациями не пульсируют, время не имеет значения, и какое-либо давление отсутствует.

Нормальный режим - для тех людей типа A, кто легко отзывается на призыв к соревнованиям. Действительно, нормальный режим нарушает дух «Нью Эйдж», однако музыка отсутствует, и все это получается очень уравновешенно.

Мир «Континуума» - это мир платформ и лабиринтов, ключей и кристаллов, странных физических свойств и гравитационного сдвига, и все это содержится в геометрической вселенной, состоящей из 12 районов и 256 комнат. В этой альтернативной реальности вы пилотируете один из шести кораблей (называемых Mobile - «Мобиль») в поисках 16 ключей и 16 кристаллов. Для того чтобы покинуть комнату, вы должны оттолкнуть «Мобиль» от платформы для набора высоты - эффект трамплина - и затем направить его как планер к выходному окну. «Континуум» - это комбинация различных аркадных элементов: чудесно объединены в уникальную аркаду (и анти-аркаду) имитатор полета, охота за сокровищами, игры на платформе и игры с приключениями.

Каждый район в «Континууме» реально соответствует эмоциональному состоянию человека, включая положительные, либо по крайней мере не сильные, отрицательные, возбуждающие эмоции. Кроме

того, в отношении цветов, звуков и фоновой музыки «доказано, что они стимулируют определенные части духа». В режиме Action («действие») вы будете искать ключи и кристаллы, «сражаясь» с часами и табло для счета. В режиме Emotion («Эмоция») нет никаких давлений, отсутствует лимит времени, нет соревновательности и нет счета. И именно в режиме Play («Игра») «Континуум» соответствует той же основе, упоминаемой «Нью Эйдж», что и «Гармония».

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Расслабьтесь, откиньтесь назад и охладите свою кровь. Немного успокойте свое мозговые волны. Вам не нужен совет, вам нужна пауза.

Dragonstrike («Нападение драконов»)

Strategic Simulations
IBM/Tandy/совместимые
CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy поддерживаются режимы/AdLib
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: на основе руководства

Что в ней особенного

Самое удивительное в игре «Нападение драконов» в том, что после всех программ, которые мы видели со времени создания Flight Simulator («Имитатор полета») и Wizardry («Колдовство»), ничего подобного не было создано уже много лет.

Помещенная в мир Dragonlance («Копье дракона»), игра «Нападение драконов» - это аркадо-ориентированный имитатор сражений, с добавлением лучших качеств сюжетной линии и элементов AD&D («Усовершенствованные «Темницы и драконы»»). Основная разница между этой игрой и другими имитаторами сражений состоит в том, что вы не будете пилотировать F-16 или F-111 - вы будете лететь верхом на дышащем пламенем драконе. Эта игра объединяет в себе плавные, быстро перемещающиеся трехмерные пейзажи, превосходную графику и чудесную анимацию полета с легким для управления контролем полета драконов.

Краткое описание игры

Во время «Войны копьев» небеса Ансалона заполнились отвратительными драконами; и теперь, когда почти весь Ансалон потерян, возвратились хорошие драконы Кринна. Ваша цель как Рыцаря в Ордене Короны - это пройти через ранги путем успешного завершения 22 сражений.

Задания простираются от легкого открытия «Snow Blind» («Снежной Шторы») через битву с вражеской крепостью в «Maelstrom» («Мальстром») до сценария «Free for All» («Свободный для всех»), который позволяет вам выбрать врагов и элементы сражения. Эта игра имеет ролевые элементы, которые совпадают с сюжетной линией «Копье Дракона», и не воспользоваться ими означало бы быть посредственностью. К счастью, эта игра - напряженная аркада и прекрасный имитатор сражений, который сделан гораздо лучше благодаря хорошо встроенным приключениям.

Freakin' Funky Fuzzballs (««Грибы-дождевики Фрикин Фанки»)

Sir-Tech Software
IBM/Tandy/совместимые
CGA/EGA/Tandy поддерживаемые режимы/Roland MT-32/AdLib/SoundBlaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: малоконстрастная бумага; совпадающие символы

Что особенного в этой игре

Нам нравится думать о «Грибе-дождевике» как о игре «Пэк Мен» 90-х годов. Стратегически ближе к простому «Тетрису», чем к кошмарным «Леммингам», эта игра связана с пылинками, которые подпрыгивали на твердом деревянном полу и оказались заметенными под ковер. Сами «Грибы-дождевики» - это привлекательные герои, которые сразу начинают вызывать ваше сочувствие. Игра протекает вдоль замка-молнии, который удивит вас, если вы не обратите на него должного внимания.

«Грибы-дождевики» вначале появились в классической игре начала 80-х годов «Колдовство-2: Рыцарь Блиллиантов». Там были монстры, с которыми надо было сражаться, хотя они были больше досадной неприятностью, чем настоящей опасностью. Одновременно Сэр-Тех послал «Свидетельства об Успехе» народу, который хорошо

проявил себя в игре. Среди достижений, перечисленных в награде, было «Знание того, что нехорошо убивать грибы-дождевики».

Краткое описание игры

Эта игра состоит из пяти миров, пятиуровневой стратегии и быстро перемещающихся аркадных действий. Здесь и враги, которые никогда не отказываются от погони; и необходимость найти и использовать различные вещи - ключи, двери, кольца и пищу. Экраны простираются от пяти легких лабиринтов мира «Древних времен» до совершенно мистического одноуровневого мира «Темноты», где происходит финальная битва. Вы можете вести «грибы-дождевики» на каждом экране вдоль основных координат либо в диагональных направлениях (в зависимости от уровня игры) вокруг плиток пола. Упорно преследуемый врагом, который может быть уничтожен только динамитом, (недоступным до уровня 15), «гриб-дождевик» раскрывает вещи по мере своего движения вдоль плиток пола. Однако некоторые плитки исчезают, оставляя черные дыры, которые могут быть пересечены только с помощью волшебных палочек; ключи, пища и другие предметы, которые должны быть собраны, появляются случайным образом. Простое касание врага подрывает силу «гриба-дождевика».

Поддерживаются до 10 игроков, и специальный режим двух игроков позволяет одному из них быть «грибом-дождевиком», а другому - его врагом.

Lemmings («Лемминги»)

Psygnosis
IBM/Tandy/совместимые
CGA / EGA / VGA, поддерживаются режимы Tandy / AdLib / SoundBlaster
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: необходима первоначальная дискета

Что особенного в этой игре

Игры аркад/действий британской фирмы Psygnosis легендарны в мире компьютерных игр из-за своих ярких упаковок, прекрасной графики и чрезвычайно сложных сюжетов. До недавних пор их программные изделия могли выполняться только на компьютерах «Амига» и «Атари ST». «Лемминги» изменили все это, и большинство пользователей персональных компьютеров могут теперь получать удовольствие от результатов труда фирмы Psygnosis. Хотя игра «Лем-

минги» и не похожа на типичные игры фирмы, играется она, как и все остальные.

Программисты фирмы Psygnosis не раз говорили, что они не любят легких игр, и если вы имели шанс играть в любую из них начиная с «Варваров», вы знаете, что они не шутят. «Лемминги» кажутся сначала отклонением, по крайней мере в некоторой степени. 30 экранов уровня Fun («Развлечение») - это безболезненное введение в одну из самых лучших и наиболее оригинальных игр фирмы Psygnosis.

Краткое описание игры

Лемминги (lemmus trimucronatus) - это маленькие грызуны, известные больше из-за их массовых миграций, которые иногда приводят к массовой гибели. В игре

«Лемминги» ваша задача - вывести от 2 до 100 этих маленьких дурачков-самоубийц в безопасное место. После уровня Fun («Развлечение») игра становится трудной.

Лемминги падают из дверцы в небе и затем бродят как слепые по сцене. Вы должны превратить как можно больше леммингов в землекопов, альпинистов, парашютистов или строителей мостов, чтобы необходимая доля безопасного исхода достигала определенной выходной величины до того, как истечет время. Всего имеется 120 уровней (каждый из уровней Fun - «Развлечение», Tricky - «Ловкость», Taxing - «Обложение налогом» и Mayhem, в свою очередь, имеют по 30 уровней), и препятствия, и обстановка на каждом из уровней различны.

Поддерживаются все средства управления игрой, но мышь работает лучше всего, и те стратегии, которые нужно изобрести для овладения игрой, становятся все более трудными. Хотя игра в значительной степени основана на концепциях стратегии, но даже наиболее вдохновенная стратегия сойдет на нет, если вы позволите дрогнуть вашим реакциям движения и указания/стрельбы. Тексты, которые появляются перед каждым новым экраном, содержат советы, как обратиться к предстоящему уровню игры. Обращайте внимание на них - вам будет необходима любая помощь, которую вы сможете получить.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если вы установили, что оставшиеся «Блокеры» должны заполнить необходимую часть экрана (и, следовательно, не будут разрушены), пусть Digger («Землекоп») делает свое дело под «Блокером».

Бомбы хороши для заманивания «Ходоков» (Walkers) в ямы, чтобы они быстро разворачивались, а не путешествовали на большие расстояния.
Один из тактических приемов, который хорошо работает на многих экранах, состоит в том, чтобы позволить первому леммингу, упавшему с неба, оставаться «Ходоком», а второго лемминга превратить в «Блокера». «Блокер» благополулчно заманит всех остальных леммингов, хотя одинокому «Ходоку» может понадобиться все мастерство, необходимое для очистки пути к выходу.

Pipe Dream («Трубопровод-мечта»)

Lucasfilm
IBM/Tandy/совместимые
Hercules, CGA/MCGA/EGA/VGA/ поддерживаются режимы Tandy
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: кодовое колесо

Что особенного в этой игре

Фирма Lucasfilm рекламирует игру «Трубопровод-мечта» как «идеально работающее средство для снятия стрессов». Это не совсем точное определение. «Трубопровод-мечта» - это вид игры действия/аркад, который создает внутри вас непреодолимое желание продолжать игру, так как вы уверены, что сможете вполне справиться с ней. Это тот вид игры, который заставляет вас задавать себе вопрос: «Если эта игра такая простая, то почему я играю в нее как последний дурак?»

Описываемая как игра «ловкости, стратегии и слесарно-водопроводного дела», «Водопровод-мечта» объединяет стратегическое и пространственное мышление с быстротой аркадного действия. В этой игре быстрое мышление почти также важно, как и быстрые рефлексы. Простая для изучения и игры, «Трубопровод-мечта» очень трудна для достижения мастерства; в этом, как и у любой другой хорошей игры стратегии/аркад, и заключается ее привлекательность.

Краткое описание игры

Цель игры - соединить участки труб на игровом поле так, чтобы они образовали непрерывную трубопроводную линию. Как только время

на текущем уровне истекло, зеленое вещество, называемое «flooz» («флуз»), начинает протекать по трубам. Каждый из 36 уровней требует, чтобы «поток» протекал через заранее установленное число труб, и вы должны, по крайней мере, убедиться в том, что большое количество труб соединено вместе («поток», протекающий через дополнительные трубы, означает дополнительные очки).

Имеется семь основных труб (прямых, 90-градусных колен и соединителей). Проблема состоит в том, что участки труб появляются случайным образом; четыре из них видны на раздаточном устройстве, но только самый нижний из них может быть помещен на игровое поле. Новые уровни увеличивают трудности, связанные с появлением препятствий, усложненных труб и увеличением скорости протекания «потока». Имеются практические режимы при замедленных движениях и двух игроках, и после каждого пятого уровня вы сможете увидеть «тетрисо»-подобный экран премиальных очков и пароль, который можно использовать в начале последнего сеанса на более высоком уровне.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вам следует мыслить в терминах четырех труб на раздаточном устройстве, а не тех труб, которые должны быть помещены на игровое поле. Часто четыре трубы на раздаточном устройстве переставлены наоборот; это значит, что, если бы вы смогли выбрать трубы сверху раздатчика, вы смогли бы быстро соединить всю последовательность из четырех труб. Поскольку может быть использована только нижняя труба, хитрость состоит в том, чтобы поместить трубы в поле на четыре квадрата вперед. Ищите похожие последовательности из двух или трех труб.

Используйте крестовины и специальные резервуары, которые дадут вам дополнительное время, чтобы определить, что делать дальше.

Prince of Persia («Персидский принц»)

Broderbund

IBM/Tandy/совместимые

Hercules, CGA/MCGA/EGA/VGA/ поддерживаются режимы Tandy/AdLib/ SoundBlaster

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Нас всегда раздражает то, что фигуры в аркадных играх могут переходить от движения на полной скорости до полной остановки мгновенно. Хотя это и удобно, но игнорирует законы, относящиеся к кинетической энергии и инерции. К нашему удовольствию, в этой игре мы впервые почувствовали, что не останавливаемся.

У Джордана Мехнера, автора этой игры, глаз художника-аниматора. Разница между анимацией в этой игре и в других более современных играх в том, что эта игра - продукт объединения мастерства художника, конструктора и программиста. Она оставляет далеко позади большинство дешевых ультрамодных манипуляций с цифровыми изображениями наших дней. Ваша фигура бежит и прыгает, скачет и скользит, наносит удары своим оружием, блокирует атаки врага и взаимодействует с вещами в темницах и коридорах в наиболее юмористическом и развлекательном стиле.

Хотя графика этой игры превосходна и звуки шагов, хлопающих дверей и грохота очень эффектны, но то, что дает значительные преимущества этой игре - это ее анимации. Она необычайно реалистична и отличается необыкновенной подвижностью и плавностью, которой трудно найти соответствие.

Краткое описание игры

Пока султан на войне, страна перешла под управление Джаффера, Великого Визиря. В поисках искателя приключений вы ухитрились разбить сердце прекрасной дочери Султана, что, конечно, чрезвычайно не понравилось Джафферу. Он отдает приказ схватить вас и предъявляет принцессе ультиматум: выйти за него или умереть. Ее заманивают в свою комнату во дворце, и у вас есть один час на ее освобождение. (Мы ведь предупреждали вас, что некоторые из этих игр имеют сюжет.)

Все, что вам остается делать, это сражаться на мечах с бесчисленными мерзкими существами и прыгать взад и вперед около смертельных ям и ловушек, поглядывая все время на часы. Помните: вам нельзя останавливаться ни на секунду, когда вы бежите, и вы не должны забывать об энергии движения. В первый же раз, когда ваш герой пытается затормозить, чтобы остановиться, вы влюбитесь в эту игру. Это - самое простое.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Как пройти вперед на уровень 3 - взобраться на вершину башни. Когда вы совсем не сможете пройти вправо, пры-

гайте смело в никуда. Следующий прыжок приведет вас туда, где вы можете заработать еще одну жизнь.
Для того чтобы открыть ворота на уровне 3, нажмите плиту на башне и вбегайте в башню как можно быстрее. Чтобы ее достигнуть, вы должны прыгать во время бега на полной скорости.
Чтобы победить скелеты, двигайтесь от них назад по планкам.
Вы никогда не выиграете, если будете сами сражаться на уровне 12.

Shufflepuck Cafe («Кафе Шафлпак»)

Broderbund Sortware
IBM/Tandy/совместимые
Hercules, CGA/MCGA/EGA, поддерживаются режимы Tandy
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: необходима первначальная дискета

Что особенного в этой игре

В 25-ом столетии есть только одно место в галактике, где живые существа играют в воздушный хоккей: это шумный бар с фортепиано под названием «Кафе Шафлпак», и вы как раз случайно наткнулись на него. Есть девять противников с характерными особенностями, среди них есть очаровательный малыш, который в игре никогда не выигрывает, и хриплый чемпион, который редко уступает свое место игрока. Есть рыгающий чужеземец, который пытается укрепить свои среднего уровня способности галлонами спиртного напитка, молчаливая Принцесса с улыбкой Моны Лизы, и псих-слуга.

В эту игру до смешного просто научиться играть, но вряд ли она стоила бы времени и усилий, если бы все противники были настолько некомпетентны, как и малыш. К счастью (или к несчастью, в зависимости от вашей точки зрения), они настолько компетентны, что вы будете обрадованы задолго до того, как вы доберетесь до Принцессы, если вообще доберетесь до нее.

Краткое описание игры

Цель игры - поместить шайбу после своего противника 15 раз. Вы будете смотреть в глаза своему противнику, сидящему против вас за

столом; залпы насмешек будут продолжаться, пока не будет достигнута победа. Вы можете играть с любым противником в любом порядке либо последовательно в режиме турнира. Есть возможность также потренироваться.

Физическая сторона игры и записанные цифровым способом звуковые эффекты ставят эту игру на высокий уровень реализма. Прыжки шайбочек по столу очень совершенны; очки проигрываются с разбитием стекла, и различные шумы и ворчание, пыхтение и голоса героев передаются замечательно. Хотя звуковые эффекты были бы намного лучше при поддержке со стороны звуковой платы, сама игра не требует улучшения.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Чужеземец, носящий плащ, передразнивает вас, и любой из ваших бросков будет возвращаться к вам в точности таким, каким вы его послали. Замечайте, где и как ваш оппонент передвигает свой «блокер» после каждого броска, и вы будете видеть пустое место, которое вы должны выиграть.

Принцесса сигнализирует о своих психических посылах различимыми звуками. Обращайте внимание и на звук, и на движение ее шайбы.

Серия TRIS: Tetris («Тетрис»), Welltris («Уелтрис»), Faces («Лица»), Wordtris («Уордтрис»)

Spectrum HoloByte

IBM/Tandy/совместимые/Hercules/CGA/EGA, поддерживаются режимы Tandy

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: на основе руководства

Что особенного в этой игре

Написанная жителем Москвы Алексеем Пажитновым, обманчиво простая игра «Тетрис» и ее потомок просты в изучении, в них легко играть, но трудно добиться мастерства. «Тетрис» вызывает одержи-

мость, приводит к большим потерям времени, но, что удивительно, никто об этом не задумывался много лет назад.

Вездесущая и имеющаяся почти во всех компьютерных форматах на Nintendo и системах видеоигр Genesis и части пакета развлечений Windows, «Тетрис» ознаменовала начало вторжения России на рынок компьютерных игр. Второй волной стала «Уелтрис»; и многие полагают, что «Уелтрис» - это редкое продолжение, которое оказалась лучше своего предшественника. Третьей волной стала Faces («Лица»), четвертая включала в себя Wordtris и «Супер Тетрис» (усовершенствованную версию «Тетрис»). Каждая из игр, входящих в серию «Трис», действующая как наркотик и чрезвычайно привлекательная для игры, имеет свой собственный шарм. И хотя очень легко думать об этих более или менее идентичных играх как о средствах по убиванию времени, каждая из них имеет свои собственные достоинства.

Краткое описание игры

В отличие от традиционных аркадных игр, «Тетрис» можно более точно описать как «оживленную головоломку», которая, подобно традиционной аркадной игре, требует быстроты мышления и ловких пальцев. Небольшие блоки различной формы падают в двумерную яму; цель игры - поворачивать и перемещать блоки, по мере того как они падают, подгоняя их друг к другу для получения полностью заполненных слоев. Такие слои исчезают, блоки, размещенные над этими слоями, опускаются вниз, а сверху в колодец продолжают падать все новые блоки. Скорость, с которой блоки падают, периодически возрастает, и к тому времени, когда включатся уровни 7, 8 и 9, у вас появляется желание, чтобы те неприятные уроки на фортепьяно были продолжены.

Хотя «Тетрис» - это не сверхсовременный должного уровня продукт, который продвигает вперед аппаратную технологию, все же он - одна из причин (помимо, конечно, программных продуктов Lotus, Word Perfect и PageMaker), ради которых у нас есть компьютеры.

«Уелтрис» заменяет двумерный колодец, использованный в «Тетрис», на трехмерный. Ваша точка зрения - направление вниз от вершины колодца, в который падают трехмерные блоки разной формы. Эти блоки могут вращаться вокруг осей X, Y и Z и передвигаться вокруг по стенкам колодца. Игры «Уелтрис» и «Тетрис» имеют одну и ту же цель - собирать полностью заполненные слои, однако трехмерный колодец и формы блоков добавляют новое измерение.

Благодаря появлению третьего измерения, и исчезла та простота, которая отличает «Тетрис»; «Уелтрис» ушел от своего предшественника и стал особой игрой.

Третьей в серии «Тетрис» является игра Faces («Лица»). Блоки здесь заменены частями лица - подбородками, губами, носами, гла-

зами и верхними частями головы. Игра имеет встроенные в нее лица всемирно известных лидеров, художников, научных деятелей и фантистических фигур. Некоторые из них оживлены; с каждым последовательным переходом на один из 10 уровней трудности добавляются новые категории лиц. Каждое лицо, которое вам удалось собрать, прибавляет вам очки, причем детали должны быть опущены на поле в правильном порядке. Неправильно размещенная деталь - например, глаз над ухом - превращается в камень и остается в таком состоянии, пока поверх нее не будет правильно собрано какое-нибудь лицо.

«Уордтрис» также имеет сходство с «Тетрис», за исключением того, что вместо фигур различной формы, падающих сверху, имеются буквы. Составьте вместе по горизонтали либо по вертикали в одном слове по крайней мере три буквы, и вы заработаете очки. За более длинные слова начисляется больше очков. Кажется (и это есть на самом деле), что играть очень просто. Конечно, вам кажется, что игра в версию Scrabble, в которой на вас сверху сыпятся плитки и вы не можете отказаться от букв, бесполезных для вас - это просто. Помните: надейтесь на гласные!

«Уордтрис» позволяет играть одновременно более чем одному лицу, причем и в состязательном, и в объединенном режимах. Эта игра имеет возможность стать поразительной учебной игрой для обучения детей орфографии.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Для того чтобы увеличить ваши очки в «Тетрис»:
1. Выключите опцию «Следующая фигура» - вы будете получать на 25% больше очков.
2. Используйте пробел для быстрого размещения фигур - чем быстрее вы будете размещать фигуры, тем больше получите очков.

Наилучшая стратегия в «Уелтрис»:
1. Заполняйте игровую доску от центра наружу.
2. Держите углы свободными так долго, насколько это возможно.
3. Вы можете удалять фигуры, расположенные в углах, путем их перекрытия.

Стратегии успеха в игре Faces («Лица»):
1. Стройте неравномерные кучи. Как только ваша первая фигура опустится, вы можете передвигать вторую фигуру.
2. Стройте высокую кучу в середине. Это разделит на части ваши фигуры. Вы можете также успешно объединить обе стратегии.

В игре «Уордтрис» помните, как образуются слова:
1. Никогда не помещайте J или Q в конце строки.
2. Никогда не начинайте строку с X.

3. Создавайте такие группы, как ST, TH, ND и ING. Очень много разных слов используют их как составляющие блоки.

Vaxine («Ваксин»)

U.S.Gold
IBM/Tandy/совместимые
CGA/EGA/VGA/ поддерживаются режимы Tandy
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: кодовое колесо

Что особенного в этой игре

Идея, заложенная в основу «Ваксин», исходит из кинофильма Fantastic Voyage («Фантастическое путешествие»). Анархо-синдикалистам-нигилистам-террористам каким-то образом удалось проколоть яички Президента и заразить их вирусом сифилиса цыплят. Для того чтобы спасти жизнь Президента, медицинскую субмарину, нагруженную Vaxin, делают крошечной и затем инъекцируют в его тело. Если вы потерпите неудачу, на вас ляжет ответственность за создание того, что может быть названо злокачественным сифилисом цыплят.

Добиться мастерства в этой игре очень трудно; поставить игру на поток - нельзя. Она может стать наваждением.

Краткое описание игры

Вся игра происходит, на первый взгляд, на сетке бесконечной шахматной доски, которая может перемещаться по экрану с заметной скоростью во всех направлениях. Как у крошечного пилота крошечной подводной лодки, ваша цель - очистить каждый уровень клеток, перед тем как они успеют соединиться вместе в смертоносные вирусные нити и разрушат ваши базы. У вас есть три потока боеприпасов; каждый из потоков имеет свой собственный цвет, и, для того чтобы уничтожить клетки, вы должны попасть в них, стреляя потоком такого же цвета. Клетки появляются на экране как подвижные сферы, которые перемещаются и подпрыгивают. Отдельные клетки объединяются в нити; «Хетчеры» - это триады, составленные из различно

окрашенных клеток; «Спиттеры» («плюющие») - плоские клетки, которые, оправдывая свое название, выплевывают новые клетки.

Вы можете стрелять отдельными выстрелами или в виде цепочек, в которых отдельные клетки, соединенные вместе, кажутся неприятельским клеткам своими. Кроме того, выстрелы могут быть настроены так, чтобы двигаться по прямой либо изгибаться по кривой по мере вашего передвижения.

Перемещаться по сетке и обстреливать большие прыгающие цели гораздо труднее, чем это кажется, однако цветные сферы и медленно перемещающаяся сетка обладают гипнотизирующим эффектом.

Прочие игры действия/аркад, достойные внимания

Armor Alley («Бронированный помощник»)

Three-Sixty Pacific

Превосходная и популярная версия для компьютера «Макинтош» игры Choplifter/Defender приходит на ПК. Игра содержит десять горизонтально прокручиваемых уровней с интенсивными диалогами по стратегии/тактике, проводимыми перед сражениями, четыре установки трудности, оружие и врагов и действия с избытком, модемную поддержку для игры вдвоем и сетевую поддержку для игры нескольких игроков через систему CompuServ. Для любителей подробностей: эта игра создана 10 лет назад для «Эппл 2» под названием Rescue Raiders («Рейдеры спасения»).

Day of the Viper («День Гадюки»)

Accolade

Установка с 25 уровнями защиты, управляемая 30 типами чешуйчатых роботов. «Випер 5» - атакующий робот с усовершенствованным оружием, «Системой Обнаружения Цели», сканнером и блокнотом. Имеются закрытые комнаты, ворота в другие здания, лифты для подъема на более высокий уровень и множество сражений в реальном времени с многочисленными противниками. Есть также высокотехничные сражения со средством автоматического составления карт, которое реально работает, и очень хорошо поставленное управление с помощью мыши.

Dragon's Lair 2 («Логовище Дракона»-2), Space Ace («Космические Асы»), Wrath of the Demon («Гнев Демона»)

ReadySoft

«Логовище Дракона»-2 и «Космические Асы» - переложение игр для ПК, которые создал кинорежиссер Дон Блют для монетных проигрывателей лазерных дисков. Если вам они нравились, то понравятся и эти. «Демон» имеет 600 экранов, 1400 анимационных кадра современного уровня и 15-уровневое параллаксное прокручивание. Каждая игра характеризуется анимированными на одном экране сценами, имеющими качество мультипликационных фильмов, которые требуют точно синхронизированных, но все же простых движений аркадного типа (используйте для этого клавиатуру!), вместо страшных выкручиваний кисти.

Hoverforce («Нависшая Сила»)

Accolade

Преступные элементы контролируют четыре сектора МетаСити с помощью невоссоздаваемого, изменяющего генетический код наркотика, называемого «После-шок». Ваша миссия — найти и уничтожить их и перекрыть пути распространения наркотика. Множество злодеев, быстрые погони, перестрелки и «игры в кошки-мышки». Машина «Стингер» маневрирует со скоростью молнии, структура МетаСити остается незатронутой, и все это вместе представляют собой одну из самых быстрых аркадных игр.

Night Shift («Ночная Смена»)

Lucasfilm

В стране «Промышленная Мощь и Логика» машине по имени «Зверь» грозит разрушение; в качестве Фиона (или Фреда) Фиксит, вы должны заставить ее двигаться. Но это не легко! Гремлины откручивают болты и повисают на ваших ногах. Это - хорошая игра-аркада для всех возрастов с лестницами и платформами, и единственная, где вы можете добиться победы над боссом.

Stellar 7 («Звездный 7»)

Dynamix

«Звездый 7» - это переписанный в 90-м году фаворит 80-го года. Армии злодеев с семи звездных систем Арктура заслуживают наказания, и танк «Ворон», которым управляете вы, сможет это выполнить. Отличная полноцветная графика VGA-экрана, быстрая трехмерная

анимация с использованием рекламируемого фирмой «3-пространственного» моделирования, а дисплейная система делает ее модной для любителей чистых аркад.

Treasure Trap («Ловушка с сокровищами»)

Electronic Zoo

Затонувшее судно, золото, рассыпанное по 100 помещениям, и обитатели глубин, готовые позавтракать - вами, конечно. Игра подстраивается к вашей ситеме, режим VGA имеет 214 цветов, клавиши на клавиатуре могут быть переназначены, и смесь стратегии с умением манипулировать джойстиком почти совершенна.

Weird Dreams («Причудливые сны»)

Microplay

Футбольный мяч, который рыгает, пчела размерами с птеродактиля, ангельская девочка с огромным ножом и замечательно странный и потешный случай, включая газонокосилку. Аркадное действие требует больше точности, чем бесцельного кручения ручкой, но единственное, что отсутствует в этой эксцентричной и сюрреалистической игре, это расплавляющиеся будильники Сальвадора Дали.

Zeliard («Зилиард»)

Game Arts/Sierra

Отвратительный Джашиин воскресает, Принцесса Феличиа превращается в камень, и только Герцог Гарленд достаточно смел, для того чтобы отправиться на поиски Священных Кристаллов Эсмесанти. Элементы ролевой и приключенческой игры соединены с однообразно-стремительной аркадой в восьми многоуровневых лабиринтах. В игре быстро сменяются экранные изображения, она содержит бесчисленных врагов, и действий более чем достаточно на целых две игры.

ГЛАВА 10.

«ЗАХОДИТЕ В МОЙ САЛОН»: ПАСЬЯНС И САЛОННЫЕ ИГРЫ

Давным давно очень далеко отсюда люди собирались вокруг стола, бросая странные кубические предметы на неподвижные игровые поля. Иногда они передвигали странные кусочки раскрашенного пластика вдоль края доски, раскрашенной цветными квадратами. Либо они обменивались цветными картами и затем раскладывали их на столе в виде фигур в форме веера. Люди называли эти примитивные ритуалы «салонными играми». Иногда они называли их «Монополия», «Пасьянс», «Крэпс» или Old Maid («Старая дева»).

Каких-нибудь 12 лет назад большинство игр, которым нас учили, игрались на доске или столе, а не на видеоэкране. Мы, может быть, последнее поколение, которое может рассказать об этом.

Большинству из нас следует постараться, чтобы найти в наших кабинетах примеры таких салонных игр, как «Скрэбл», «Риск», «Монополия» и другие. Возможно, найдутся несколько колод карт и фишек для покера. Это игры, на которых мы выросли, игры, в которые мы играли, когда готовились к жизни в обществе. Компьютерные салонные игры включают «цифровые» версии большинства из традиционно известных названий. Хотя они не заменили первоначальные версии, они могут использоваться сами по себе для веселого времяпрепровождения. И у вас нет необходимости искать других игроков. Компьютерные версии этих любимых игр позволяют вам возвратить старые времена только для себя.

Категория салонных игр включает в себя одну классическую игру, которая многие годы бросала вызов игрокам и программистам - это шахматы. Компьютеры и шахматы будут всегда представляться браком, заключенным на «цифровых» небесах. Сегодня компьютерные шахматы достаточно сильны, чтобы не удовлетворять только самых тонких любителей шахмат в мире.

Хотя азартные игры на компьютере не стоят вам ни цента, некоторые из них смогут вам помочь добыть деньги. Компьютер может выполнять расчеты случайностей и анализировать стратегии быстрее, чем вы сможете это делать в казино при игре в «крэпс». Многие компьютерные азартные игры - «Блэкджек», «Крэпс» и «Покер» - включают также наставления по более тонким аспектам этих игр.

Однако не каждый хотел играть в игры в пору подготовки к жизни в обществе. Игра в компьютерные игры, даже в одиночку, может спасти такие игры, как «Монополия» и «Скрэбл», от того, чтобы стать еще одним устаревшим развлечением. «Искусственные» противники готовы состязаться, как только мы этого захотим. Хотя и не заменяя нам общения с людьми, эти игры немедленно дают возможность развлечься.

Amarillo Slim's Dealer's Choice («Выбор Амарильо Слима, сдающего карты»)

Villa Crespo

IBM/Tandy/Совместимые

LCD/CGA/EGA/VGA (16 цветов); Sound Master/Voice Master/Speech Thing/ AdLib/SoundBlaster

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: поиск слова или символа на малоконтраствной бумаге

Что особенного в этой игре

Названная по имени так называемого Посла Покера, Амарильо Слима, этот пакет предлагает хорошие возможности для игроков, играющих при очень малых ставках, и для мастеров игры с очень крупными ставками. Представляя собой комбинацию «диких» игр в покер и их вариаций и способности выбирать компьютерных оппонентов, эта игра может исполнять роль домашних игр в покер.

Краткое описание игры

Амарильо Слим предлагает несколько различных игр на выбор: вытягивание 5 карт, 7 карт и Hold'em («Держите их»). Он включает выбор вариантов каждой из них: только верхней, верхней и нижней раздельно, верхние пики и т.д. Кажый сеанс в течение некоторого времени

будет держать ум игрока в «плывущем» состоянии. Даже те, кто никогда не играл в любые игры в казино на компьютере, быстро схватят все, что им необходимо знать об игре. Выбор любых пунктов выполняется с помощью меню и очень интуитивен. До восьми игроков может сидеть вокруг стола на экране, причем любого из них можно выбрать для определенного стиля в игре и персонификации.

Кроме того, это серьезный имитатор игры в покер и инструктор для тех, кто хочет сосредоточиться на серьезных элементах игры и обучиться им. Слим всегда «за вашей спиной», чтобы дать совет и разъяснить ситуацию, сложившуюся перед вами «на столе». Следуйте совету Слима, чтобы действительно улучшить вашу игру в покер. Но помните: никогда не тяните карту прямо изнутри.

Battlechess I и II («Сражающиеся шахматы» I и II)

Interplay
IBM/Macintosh/Tandy/Совместимые
EGA/CGA (512K)/MCGA/VGA (640K); требуется цветной монитор; AdLib/ Covox/Game Blaster/ Innovation /Roland /SoundBlaster /Tandy: требуется мышь
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: проверка документации

Что особенного в этой игре

Одна из проблем, с которой сталкиваются те, кто имеет дело с шахматными программами, заключается в том, что эти программы либо слишком трудны для понимания, либо в них очень трудно выигрывать. «Сражающиеся шахматы» совершенно не пугают и предназначены для среднего игрока или для новичка. Они не претендуют на то, чтобы иметь самую обширную библиотеку по дебютным ходам или иметь рейтинг 2100 по шкале Международной Федерации Шахмат. Напротив, каждая из этих двух игр представляет собой и точную, и развлекательную версию шахматной игры.

Краткое описание игры

В «Сражающихся шахматах» все шахматные фигуры представляют собой человеческие фигуры, одетые в средневековые костюмы. Но шахматные фигуры не только имеют соответствующий вид, но они и

по-настоящему ходят, когда их просят занять другое место на доске. Когда одна фигура забирает другую, на экране разыгрывается бой. Анимация, по меньшей мере, очень забавна. Игрок, выполнив молчаливый захват фигуры, может просто наблюдать, что происходит, когда одна фигура забирает другую.

«Шахматы-сражение»-II изображают игру в Китайские шахматы. Эта версия шахмат играется с использованием пересечений границ квадратов на доске вместо полей внутри этих квадратов, как в классических шахматах. Правила выигрывания в этой игре по существу те же самые: объявляйте шах и мат вашему оппоненту, но ваш Король никогда не может непосредственно быть открытым для Короля противника, и где-либо между ними обязательно должна стоять другая фигура. Даже более забавная, чем ее предшественница, эта игра может не быть той шахматной игрой, с которой вы выросли, но и в ней можно и добиваться мастерства, и получать удовольствие.

Chessmaster 2100/Sargon IV («Мастер Шахмат 2100/Саргон IV»)

Sopftware Toolworks/Spinnaker
640K IBM/PS2/Tandy/Совместимые
CGA/EGA/MCGA/VGA/ требуются 2 гибких дисковода или жесткий диск
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Многие годы шахматные программы, которые выполнялись на персональных компьютерах, критиковались за то, что они были «глупыми». Хороший игрок мог легко и часто одерживать в них победу.

Эти две программы подвергают серьезному сомнению это допущение. Совершенно разные игры разных издателей, обе они предлагают уровни для новичков, влючая наставления и советы по лучшим ходам. Однако при игре на самых высоких уровнях трудности даже имеющие высокие разряды мастера шахматной игры могут встретиться с настоящими трудностями. В обеих играх проигрывали многие известные шахматные мастера.

Краткое описание игры

Для персонального компьютера есть две наболее усложненные шахматные игры. Вы можете выбрать игры с отсчетом или без отсчета

времени, и уровень искусства компьютера можно настраивать. Редко какой игрок не мог бы вполне резонно ожидать, что он обыграет своего оппонента даже на средних уровнях трудности.

Цель в обеих этих шахматных играх - предоставить игроку не только наилучшее из всех возможных шахматных сражений, но и обеспечить ему «полное учебное окружение» для обучения шахматной игре. Можно наблюдать, как проходила игра в классических партиях последних 150 лет, и с помощью компьютера можно разбирать и анализировать дебютные ходы игроков. В режиме консультаций можно отменять ходы или даже меняться игровыми сторонами.

Обе игры в качестве одного из своих главных достоинств предлагают свои библиотеки по дебютным ходам. Хотя не все партии, которые мы играем, будут доведены до классического окончания или даже до классической середины, но каждая из этих двух шахматных игр хорошо справляется с дебютными ходами. Именно здесь программисты при создании игры сконцентрировали свое внимание на искусственном интеллекте. Не делайте каких-либо скороспелых допущений - и игровая программа не позволит себе расслабляться после дебютных ходов, как и хороший игрок, прошедший большую шахматную школу.

Hoyle's Official Book of Games Volumes I, II («Официальная книга игр Хойла, т.I и II)

Sierra On-Line

512K IBM/Совестимые/Macintosh/ рекомендуется 8 МГц или более быстрые

Hercules/CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy/ Roland MT-32/ AdLib/ GameBlaster/

рекомендуется жесткий диск

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что в игре особенного

Названная по имени книги, в которой можно найти официальные правила по большинству салонных игр, эти серии включают пасьянс, а также игры, в которых необходимы оппоненты. Оба тома предлагают большое количество состязательных игр, причем каждая из игр имеет малый и большой уровни трудности. Имеется много известных, не очень известных и даже совсем новых игр, и все они многоцветны и чрезвычайно хорошо исполнены. Подобно приятным старым друзьям, эти игры очень хороши в то время, когда вам нужен перерыв, оппонент, немного практики или необходимость узнать что-то новое.

Краткое описание игры

Игры тома 1 включают Gribbage («Грибидж»), Crazy 8s («Сумашедший 8s»), Gin Rummy («Странный Джин»), Hearts («Сердца») и даже эту наиболее оклеветанную из игр - Old Maid («Старая Дева»). В «Старую деву» можно играть даже с оживленной карточной колодой. Поскольку идея всех этих названий - обеспечить вас игрой, когда вы этого хотите, в томе 1 есть оппоненты, против которых вы можете играть. Названные «friends» («друзья»), эти компьютерные оппоненты имеют характеры из других игр фирмы Sierra - таких как Leisure Suit Larry («Ларри Костюм-для-Досуга») вплоть до профессиональных карточных шулеров и даже программистов игр.

Каждый из оппонентов имеет свои сильные и слабые стороны и свой стиль игры. Одних труднее обыграть, чем других, и это значит, что вы можете определить, на сколько состязательной будет игра.

В томе II - 28 различных игр карточного пасьянса, причем у вас под руками и описание их правил. Они включают и известные игры, подобно Klondike («Клондайк»), Canfield («Кенфилд»), Pyramid («Пирамида») и Yukon («Юкон»), и несколько других, менее известных, но достаточно интересных.

Jones in the Fast Lane («Джонс на Последней Дорожке»)

Sierra On-Line
IBM/(512K с 15 цветами; 640K с 265 цветами)/ Tandy/ Совместимые (8 МГц или быстрее)/Macintosh
MCGA/VGA/EGA/Tandy/Roland MT-32/LAPC-1/AdLib/SoundBlaster
Game Blaster/ рекомендуется жесткий диск/CD-ROM-версия
требует дисковод CD-ROM
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Когда эта игра была впервые выпущена фирмой Sierra, она была помечена как «близкая к жизни» имитация. На самом деле эта игра - чрезвычайно забавная стратегийная игра для персонального компьютера. Можно считать ее вариантом Careers («Карьеры») с диалогом, написанным очень комично.

Эта игра - сатира на реальную жизнь. Посыл состоит в том, что вы встречаетесь со всеми проблемами, когда пытаетесь «не отста-

вать от Джоунса». Если все идет хорошо и вы все спланировали правильно, успех - это дело лишь времени. А потом Джоунсу придется догонять вас.

Краткое описание игры

Подобно настольной игре Careers («Карьеры»), игроки ставят цель, сбалансированную между счастьем, карьерой, деньгами и образованием. Имея 200 долл. в кармане, без образования, без сбережений и без работы, игрок должен начинать с самого дна, по соседству с притоном Monolith Burger. Каждый цикл в игре - это одна неделя, и часы бегут, пока вы стараетесь улучшить свое положение в жизни.

Цели при достижении успеха достаточно прямолинейны. Нужно есть, иметь работу, ходить в школу и на работу. Зарплата высокая, но высока и квартплата, и все остальное, в чем вы нуждаетесь в жизни. К счастью, имеется агенство по найму, и там можно часто наводить справки по поводу работы.

Здесь имитируется большая часть жизни, начиная с посещения школы, запивания гамбургеров флипом перед работой на своем первом реальном месте и внесения платы за квартиру. Как и в реальной жизни, если вы, например, пьете слишком много молочных коктейлей, то у вас могут испортиться зубы и вы потеряете работу. Если будете носить слишком много денег в бумажнике, их украдет «Дикий» Уилли. Хорошо смотреть много передач по телевизору в субботу и воскресенье; но если вы купите компьютер вместо этого телевизора, он поможет вам заработать деньги.

Длительность игры зависит от тех целей, которые вы поставили - чем больше у вас желаний, тем дольше вам придется за них расплачиваться. Вы можете играть против других игроков, но можете и против компьютера. Как и сама жизнь, «Джоунс» - замечательное переживание.

Lexicross («Лексикросс»)

Interplay
640K IBM/Tandy/Совместимые
MCGA/VGA/EGA/CGA/AdLib/Roland/Innovation/SoundBlast/Tandy; требуется цветной монитор
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: проверка по документации

Что особенного в этой игре

Существует много компьютеризованных программ, демонстрирующих телевизионные игры, но ни одна из них так необычно, как эта не показывает будущее. В основном действуя в трехмерном пространстве, имея возраст клона Wheel of Fortune («Колесо Судьбы»), игра Lexicross добавляет причудливые элементы юмора, и обязательно по пути на работу на следующий день игроки будут напевать песенки из телевизионного шоу.

Краткое описание игры

В игру играют в две стадии. На первой эта игра напоминает гибрид между Concentration («Концентрация») и Battleship («Линейный корабль»). Игроки должны предположить, где на сетке из квадратов 15 x 10, образующей кроссворд, появится ключ к решению. Квадраты без букв увеличивают напряжение, прибавляя к вашему счету деньги или вычитая из него. Вы можете потерять очередь, купить опцию гласной буквы, приобрести знак «безопасности», который предотвращает несчастье, или получить мгновенный пик во всех рядах или колонках квадратов. Хорошая память здесь действительно может пригодиться.

Последняя стадия игры похожа на Wheel of Fortune («Колесо Судьбы»), в которой игроки вращают колесо, чтобы выяснить сумму в долларах, и пытаются ее собрать, угадывая буквы, которые могут быть на квадратах, показанных до этого. Эти буквы будут составлять кроссворды, каждый из которых имеет свою определенную тему. Цель игры - угадать правильную тему и тем самым набрать в этом раунде общие суммы для двух игроков. Успешные раунды удваивают или утраивают ставки, которые реально накапливаются. Обидно, когда ваш выигрыш - сумма в долларах, в то время как ваше сокровенное желание было выиграть интергалактический корабль «Феррари».

Monopoly («Монополия»), Clue («Ключ к решению»), Risk («Риск») и Scrabble («Скрэббл»)

Virgin Games
512K IBM/Tandy/PS2/Совместимые; Macintosh
CGA/EGA/требуется плата Tandy
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Если бы было всего четыре столпа салонных игр, то их имена были бы: Monopoly, Clue, Risk и Scrablle. Если у вас в детстве было мало веселья, то компьютерная версия «Монополии» как раз для вас. Каждая из этих игр была лицензирована и точно воспроизведена как дубликат соответствующих оригинальных настольных игр. Все они обладают игровой способностью пасьянса, а также предоставляют возможность участвовать в игре нескольким игрокам. Поэтому, когда вы чувствуете себя способным завоевать мир, но у ваших друзей другие планы, загрузите вашу дискету с игрой «Риск», примите боевую стойку вместе с компьютером и двигайте свои армии вокруг глобуса.

Краткое описание игры

«Ключ к решению» и «Риск» представляют собой новые увлекательные варианты первоначальных настольных игр. «Ключ к решению» основан на версии игры Master Detective («Главный Детектив»). «CLUE» позволяет игроку разведывать новые помещения и исследовать большее количество героев и типов оружия в поисках убийцы мистера Боди. Очень просто можно получить много хороших вещей.

В игре «Риск» некоторые новые интересные опции позволяют изменять палубу, ограничивая число армий на территории, и обеспечивают другие тонкие стратегические изменения игры. Теперь, когда вы завоевали Конго, цвет страны изменяется, и вы чувствуете особое удовлетворение, перехитрив компьютер. В «Монополии» по мере того, как ваш выигрыш растет, просто нажмите клавишу, чтобы увидеть ваше общее благосостояние.

В игре «Scrabble» («Скрэббл») вы получаете удовлетворение от автоматического способа сохранения полученных очков.

Shanghai («Шанхай»)/Shanghai II («Шанхай» II)

Activision

640K IBM/Amiga/Macintosh/требуется ДОС 3.0 или выше

EGA/VGA/MCGA (256 цветов)/Tandy 16 цветов; Roland MT-32/ LAPC-1/ AdLib/ Game Blaster/ SoundBlaster/ PS1/ Tandy/ рекомендуется жесткий диск

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Компьютерные игры могут обладать большим притягательным эффектом, но мы предупреждаем, что эти две игры - более «притягательные», чем остальные. Даже, рациональные и зрелые взрослые проводят много времени за этой игрой, подбирая подходящие друг к другу плитки.

Концепция игры «Шанхай» проста. Считайте, что это смесь игр Mahjongg и Solitair. Теперь добавьте цветную компьютерную графику, которая создаст тончайший аромат прелести и интриги. Соедините простоту игры и красоту плиточек с 3-минутной кривой обучения, и вы сможете понять, почему этой игрой так увлекаются.

Краткое описание игры

В этих играх нужно плиточками выложить узор. Когда играющий находит сочетающиеся или ассоциативно связанные друг с другом плиточки, он может удалить их; однако их можно только перемещать влево или вправо, но нельзя объединять с другой плиточкой. Цель игры - найти путь для удаления с игрового поля последней плиточки. Поскольку имеется четыре типа сочетающихся плиточек, секрет игры заключается в том, чтобы знать, какие две плиточки удалять, когда нужно сделать выбор из трех.

В игре «Шанхай»-II добавляются несколько расширений. Можно спроектировать новые плиточки (по одной для каждого животного из китайского календаря) плюс специальное видение игры «глазом Дракона» как турнирное состязание.

Простые и легкие для обучения, эти игры будут развлекать и очаровывать еще очень долгое время.

Прочие салонные игры, достойные внимания

Microsoft Entertainment Pack for Windows (Развлекательный пакет Microsoft для Windows)

Microsoft

Требуется пакет Microsoft Windows 3.0

Если вы один из миллионов пользователей персональных компьютеров, который применяет Windows, то наиболее вероятно, что вы

проводите много времени за игрой «Клондайк», которая входит в состав этого пакета. Для некоторых это почти единственная программа из состава Windows, которую они знают.

Entertainment Pack («Развлекательный пакет») содержит версии таких популярных игр, как «Тетрис», «Шанхай», трехмерный вариант Tic Tac Toe («Тик Так Тоу»), несколько карточных игр-пасьянсов и игра с колышками. Более полные версии этих игр можно приобрести отдельно у других фирм, но если бы вы хотели оторваться от «помещения красных шестерок поверх черных семерок», эта смесь игр - очень хорошее вложение денег.

Solitaire Royale («Королевский пасьянс»)

Spectrum HoloByte

Сюда включены восемь различных карточных игр-пасьянсов. Есть также три игры для детей: Pairs («Пары»), The Wish («Желание») и Concentration («Концентрация»). Хотя эти игры не могут заменить ощущение свежих колод карт в ваших руках, но они полны цвета, легки для освоения и доставляют массу удовольствий. Вы будете слышать даже звук тасующихся карт.

Spot («Пятно»)

Virgin Games

Эту игру правильнее всего было бы оценить как настольные игры Othello и Reversi, которые «стали сумасшедшими».

Это современная веселая версия очень старой азиатской игры «Го». Символ «Пятно 7-Up» танцует и прыгает по экрану, звучит приглушенная музыка, подобная той, которая используется в видеоиграх-аркадах, игроки перемещают фигурки, пытаясь окружить противника. Для выигрыша вы должны покрыть игровое поле своими фигурками. Измененное игровое поле добавляет глубины к этой широко распространенной игре, основанной на стратегии.

Stratego («Стрейтгоу»)

Accolade

Это прямой перевод на компьютер классической настольной игры. Хотя компьютерный оппонент не так уж страшно силен даже на самом высоком уровне трудности, но включение некоторых новых правил и вариантов научит вас новым трюкам в попытках захватить неприятельский флаг.

Trivial Pursuit («Тривиальное исполнение»)

Parker Brothers

Компьютерная версия игры Trivial Pursuit предлагает тысячи простых вопросов, извлекаемых из каждой категории, имеющейся как в настольной игре, так и в дополнительных карточках. Просто укажите ту категорию, с которой вы хотите играть, и вместе с другими пятью оппонентами (играющими либо компьютеризованными) вы начнете поиск ответов на некоторые из самых трудных вопросов, когда-либо задаваемых.

Как всегда, остерегайтесь тех игроков, которых обычно не любят все - тех, кто знает ответы почти на все вопросы и получает большое наслаждение от того, что показывает вам, какой он умный. Вы не такой?

ГЛАВА 11.

ИГРА В ТВОРЦА: СОЗДАНИЕ НОВОГО МИРА

Кто из нас не мечтал о том, чтобы стать богом, быть могущественным и изменять мир, заставлять собак мяукать и кошек лаять, менять дождь на солнце и заставлять рыб летать? Не быть удовлетворенным теми сложностями, которые существуют на Земле? Просто создать новый мир с новыми формами жизни, у которых проблемы совершенно иные, а не те, с которыми сталкиваемся мы, люди; наблюдать со стороны наше существование, как Зевс наблюдал за жителями Греции, и манипулировать ими, как если бы они были пешками в шахматной игре, созданными ради ваших космических удовольствий. Используя руку Творца, вы могли бы спуститься с небес, чтобы помочь герою, уничтожить неверующего или даже сделать Джона С. Дворака президентом США. И каким же мог быть этот мир? Возможности безграничны. Игры в Творца позволяют вам играть в Большую Картину Мира. Эти игры позволяют игроку принимать самые ответственные решения и использовать почти божественное могущество над планетами, континентами, нациями, племенами и королевствами. Они требуют принятия стратегических решений и включают в себя несколько взаимодействующих систем. Эти системы работают таким образом, что изменяются даже части игры, независимо от того, что вы, играющий, делаете - почти как в реальной жизни, где условия часто подвергаются воздействию событий, полностью независящих от вас.

Игры в Творца простираются от программных забав (когда вы изменяете некоторые переменные, или правила, или условия, а затем, откинувшись назад, наблюдаете за результатами ваших действий) до разработки стратегических игр, которые должны постоянно контролироваться и настраиваться. Игры в Творца не ограничены игрой в Господа бога, а включают в себя все те игры, в которых играющие могут обладать достаточно большим могуществом, чтобы оказывать воздействие на окружающее. Игры в Творца позволяют играющим исполнять роли королей, президентов, мэров или, более того, создавать нечто огромное и заставлять его действовать. В качестве окружения может быть что-либо, начиная от целого мира или самостоятельной лунной колонии и кончая принадлежащим вам замком или королевством.

Краткое содержание игр в Творца - в том, что за главные решения в имитированной реальности несет ответственность сам играющий, и последствия этих решений определяют успех или неудачу вашей всемогущей сущности. Игры в Творца представляют собой основные сценарии на тему «что-если-бы».

Наиболее ранней игрой в Творца, возможно, является имитационная программа Life («Жизнь»), созданная в 1970 году - очень простая автоматизация поведения клеток, в которой играющий создает правила для развития клеток и наблюдает за тем, как клетки мутируют в новые популяции. Однако «Жизнь» - это больше развлечение, чем игра, поскольку играющий фактически не может что-нибудь сделать, после того как имитация начала действовать.

Поскольку больше не было игр, похожих на «Жизнь», жанр игр в Творца ушел из поля зрения вплоть до начала и середины 80-х годов. Возможно, самой близкой к этому жанру оказалась программа Planetmaster («Хозяин Планеты») - стратегическая игра для персонального компьютера Apple II, в которой считается, что играющий сохраняет экологический баланс между чужеродными видами на космической станции величиной с планету. Созданная позже игра под названием Epidemic («Эпидемия») позволяла играющим принять решения от имени Чрезвычайного Центра Контроля за Болезнями Объединенных Наций и постараться остановить глобальную эпидемию. Созданная еще позже игра под названием The Black Death («Черная Смерть») позволяла играющим сдерживать распространение чумы, которая опустошила большую часть Европы в Средние века и в эпоху раннего Возрождения. Игры в Творца как жанр не существовали до конца 80-х годов, когда феноменальный успех получили игры SimCity («Имитация Города») и Populos («Народ»). Жаль, что больше нет этих игр, потому что есть одно, что компьютер может делать хорошо - это моделировать что-либо большое - подобно вселенной, которую надо завоевать. Все же игра в одну из нескольких существующих игр в Творца может стать источником ощущений себя в роли Господа бога.

Castles («Замки»)

Interplay Productions

512K IBM/Совместимые

CGA/EGA/Tandy 16 цветов/MCGA/VGA; требуется жесткий диск

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: поиск в документации

Что особенного в этой игре

Вы жаждете иметь свое собственное королевство? Игра «Замки» может обеспечить исполнение вашего желания, делая вас королем

завоеванной страны. Перед тем как вы начали одолевать вероломного врага, вам необходимо спроектировать замок - сердце вашего королевства. Ведь что за король без своего собственного замка? Представьте Майкла Джексона без его перчаток или Мадонны без ее белья. Игра требует от играющих спроектировать, профинансировать и построить такой оплот своего могущества.

Возьмите возможности игры SimCity («Имитация Города») проектировать свой собственный город и превратите их в проектирование замка, затем возьмите принятие финансовых решений, управление персоналом, военные операции и решительность ролевых игр, в которых играющий занимает имитированный трон, и у вас получится игра «Замки».

Основанная на кампании Эдуарда I против Уэлса в конце двенадцатого и начале тринадцатого века, игра «Замки» - это гибрид, который сочетает все типы игр, описанные выше. Тех, кто полагает, что это не игра в Творца, мы можем спросить, слышали ли они когда-нибудь о божественных правах королей? Эта игра - увлекательное упражнение по управлению феодальными владениями.

Краткое описание игры

Для игры в «Замки» вначале вы должны составить чертеж центральной башни замка и основания самого замка. Затем играющий определяет число рабочих для каждой части стены и строит график работ во времени. Вы можете ускорить или замедлить процесс путем увеличения или уменьшения числа размещенных рабочих и видов работ, которые они призваны выполнять. Например, если все рабочие - плотники, то ни один камень не будет уложен; если все рабочие - каменщики, то не будет достаточно строительных лесов для возведения высоких стен. Вы должны также определить, насколько высокими должны быть стены, сооружать ли и когда сооружать крепостной ров, и число и тип военного персонала - лучников или пехоты, из которых нужно будет составить гарнизон замка.

Сначала составьте чертеж основания замка. Затем самое время спроектировать управление замком: вам необходимо набрать крестьян для выполнения работ и распределить их на работы по возведению лесов, плотницкие, каменные и земляные. Нужно и вырыть крепостной ров, и нанять солдат, и разместить лошадей по конюшням.

Но управление сооружением замка - это еще не все; вы как король должны справляться с другими ежедневно возникающими проблемами: вы часто будете отвлекаться на удовлетворение запросов ваших подданных, на бунты немытых крестьян и на дела других королевств. Ваши решения имеют огромные последствия и требуют мудрости Соломона. Если вам не удастся принять решение, которое нравится церкви, у вас возникнут разногласия с Папой римским. Если

же вы примкнете к позиции церкви, то отдалитесь от крестьян. Истории внутри игры «Замки» насыщены скрытым политическим смыслом. Будете ли вы править в бархатных перчатках или железной рукой? Это ваш выбор, Ваше Величество. Каждый король имеет свои недостатки.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Когда вас атакуют Кельты, очень хорошо разместить вашу пехоту вне стен вашего замка, а лучников - на башнях вблизи атакующих сил. Тем самым пехота, размещенная снаружи, будет искать противника и уничтожит как можно больше его сил до того, как он подступит к стенам замка. Если Кельты подойдут к замку, лучники расстреляют остальных.

Moonbase: Lunar Colony Simulator *(«Лунная База: Имитатор Лунной Колонии»)*

Wesson International
640K IBM/Совместимые
CGA/EGA/VGA/Hercules/PS2 графика

Что особенного в этой игре

Когда Нейл Армстронг впервые вступил на Луну в 1969 году, все, кто наблюдали за этим, были убеждены, что скоро на Луне возникнет колония. Но до сих пор мы даже не послали людей за пределы земной орбиты. Для тех, кто просто не может больше ждать, игра «Лунная база» позволит построить собственную лунную колонию.

Вы действуете как «Начальник Проекта Лунной Базы», и в ваши обязанности входит построить базу и спланировать ее развитие. Конечная цель - это установить на Луне самообеспечивающуюся колонию. Чтобы достичь этой цели, вы должны привлечь покровителей с Земли для поддержки колонии.

Краткое описание игры

На Лунной базе вы начинаете с карты, составленной случайным образом, которая пуста за исключением случайных кратеров. Как начальник базы вы используете ваш начальный бюджет для установки модульных устройств, производственных и энергетических цехов, теплиц, обсерваторий, лабораторий и отелей, площадок приземления, дорог, ремонтных средств и связи. Вы устраиваете гонку со временем, по мере того как фонды расходуются и субсидии НАСА уменьшаются.

Перед играющим стоит большой вопрос - что строить и когда. Если целью колонии является стать самообеспечивающейся, то играющие захотят стать независимыми от ввоза с земли. Из-за чрезвычайно высокой стоимости ввозимых с земли материалов становится очевидным, что колония должна развивать свои собственные источники кислорода, воды, пищи и промышленных изделий. Став самообеспечивающейся, лунная колонния сможет развиваться дальше и стать более прибыльным предприятием и способным на очень длительное выживание.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Не начинайте сразу со строительства. Используйте начальные субсидии НАСА, которые предоставлены для несуществующей лунной базы, для исследования лунной поверхности. Тогда вы сможете узнать, где найти необходимые предметы жизнеобеспечения.

Populous («Народ»)

Electronic Arts

512K IBM/Совместимые

CGA/EGA/Tandy 16 цветов/VGA

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: поиск в документации

Что особенного в этой игре

Эта игра позволяет вам стать божеством. ????. Это игра имитирует настоящее божественное вмешательство и хороша для тех, кто мечтает иметь массу своих приверженцев, подчиняющихся беспрекословно. Если они этого не делают, потрясите их примитивные мозги легко вызываемыми землетрясениями. Если это немедленно не привлечет их внимания, то тогда устройте наводнение или еще одно землетрясение. Это будет весьма кстати.

Игра не останавливается на этом. Она носит состязательный характер, давая вам и вашему оппоненту (компьютеру или человеку) способность выстоять и победить на поверхности пяти сотен миров. Фактически эти миры выглядят очень похожими на игрушкы Lego, поскольку авторы игры играли в Lego в тот момент, когда идея создать данную игру пришла им в голову.

Краткое описание игры

Вы начинаете игру Populous с того, что выравниваете горы и осушаете болота, чтобы вашим приверженцам было где жить. Вы создаете manna («манна») - сверхестественную силу - для привлечения большего числа поклонников. «Манна» может быть расширена положительным путем - выравниванием поверхности для увеличения количества полей, которые можно возделывать, или отрицательным путем - вызовом вулканических извержений в центре наиболее населенных мест ваших врагов. Цель игры - уничтожить заблудших язычников в местах господства другого божества, прежде чем он или его «манна» сможет сделать то же самое с вашими собственными поклонниками. Только после этого вы сможете перенестись в другой мир.

Конечно, другое божество (или дьявол, что тоже может иметь место) попытается выполнить то же самое. Он или она хотят возвести «манна», расширив число своих верующих, либо низведя отряды преданных вам поклонников до нуля.

В вашем божественном распоряжении есть вулканические извержения, землетрясения, наводнения (это - обоюдоострое оружие, если ваш собственный народ живет не на большой высоте), болота, «магниты» (священные символы, которые позволяют склонить неверующих на свою сторону) и рыцари (примитивные наемники - очень эффективные «терминаторы»), уничтожающие население и, следовательно, способность создания «манны» вашего оппонента.

Играть в Populous очень просто, а вот остановиться - не очень.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Самый простой способ завоевать - поместить свой священный «магнит» в середину одного из центров, населенного неверными.
Наиболее эффективными, естественными бедствиями для воздействия на оппонента являются либо вулканические извержения, либо создание болот в местах, населенных поклонниками соперника.

SimCity («Имитация Города»)

Maxis
512K (640K с EGA) совместимые с IBM
CGA/EGA/Tandy графика
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: поиск в документации/малоконтрастная бумага

Что особенного в этой игре

Разве вы хоть раз не удивились тому, что в таких городах, как Нью-Йорк, Детройт и Филадельфия, становятся все сложнее и тяжелее жить? Как часто вы спрашивали совета у «гениев», населяющих Сити Холл? В игре SimCity вы получите ответы на эти вопросы.

Это ваш шанс спроектировать город с нуля. Каждое действие, которое вы предпринимаете, немедленно оказывает воздействие на рост города. Вы решаете, когда и как начинать новый бизнес, создавать новую промышленность и новых граждан. Это ваш шанс раз и навсегда доказать, что вы можете сделать эту работу лучше, чем парни, избранные в «отцы города».

Краткое описание игры

В игре SimCity вы становитесь и мэром, и городским советом, и плановой комиссией, и агенством по защите окружающей среды. Вы оказываетесь более могущественным, чем любой из этих официальных правительственных органов, и легко поддаетесь опьяняющему чувству того, что ваше собственное могущество может воздействовать на них.

Игра SimCity дает удовлетворение от того, что вы делаете с вашим городом одновременно много различных вещей. Например, вы можете все строить с нуля, начав на пустом месте, затем разделить город на зоны для различного развития и построить инфраструктуру для их поддержки. Вы принимаете решения, которые оказывают воздействие на рост города и качество жизни в нем: какой уровень загрязнений может быть допущен, когда повышать и снижать количество такси, сколько фондов отпускать по каждому пункту бюджета и когда строить морские порты, аэропорты и стадионы. Игра приносит удовлетворение еще и тем, что позволяет устранять такие недостатки в работе мэра, как нетерпимая ситуация в городе с транспортом или радиоактивными загрязнениями.

Если вы не обеспечите необходимую защиту со стороны полиции, то будет расти число преступлений, что приведет к потерям в коммерции, промышленности и народонаселении. Без надежной пожарной защиты огонь выйдет из-под контроля, вызывая огромные потери в доходах, которые сделают несчастными налогоплательщиков. Прочие заботы включают устранение результатов землетрясений и даже нападения «Годзилла»-подобных созданий.

Игра не оканчивается в определенной точке и, за исключением различных сценариев, не имеет особых условий для достижения победы. Вместо этого вы проверяете результаты голосования, чтобы знать, что именно смоделированные вами граждане (sims) думают о вас как о мэре и какой из аспектов жизни города требует улучшений. Внимательно изучите карту, которая показывает, где узкие места в работе транспорта, где угрожающе пышно расцвела преступность, где угрожающе выросли загрязнения и где очень плотное народонаселение; поднимите отчеты, чтобы изучить историю города и наблюдать, как расширялись части городской карты по мере роста населения, как развивалась торговля/промышленность и как транспорт (воздушный, наземный или морской) расширялся, заполняя отведенное ему пространство.

Многие проектируют свои собственные города, сохраняют их на дискете, передают другим «мэрам» в играх SimCity или выводят на печать. Многие «мэры» гордяься созданными ими городами и чувствуют новый прилив гордости, наблюдая развитие города и пригородов после игры.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Имеется два быстрых пути получить средства для развития вашего города: либо повышение налогов на 20 процентов в декабре, а затем снижения до 0 процентов сразу же в январе (именно этим путем вы получите деньги, в которых нуждаетесь, и ваши граждане будут счастливы,

что они не будут платить налог основную часть года); либо присвоить деньги. Нажмите клавишу SHIFT, введите с клавиатуры FUND, и 10 тыс. долл. будут прибавлены к фондам вашего города. Однако, если вы сделаете так более пяти раз подряд, то вам будет угрожать землетрясение. Поэтому присвойте деньги четыре раза, подождите несколько игровых лет и повторите это вновь.

SimEarth («Имитация Земли»)

Maxis

640K IBM/Совместимые (286 или выше)

Hercules/EGA/Tandy 16 цветов/MCGA/VGA; требуется жесткий диск

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: поиск в документации

Что особенного в этой игре

Это продолжение игры SimCity основано на теории GAIA, которую создал д-р Джеймс Лавелок и которая ярко отражает мистическое установление взаимосвязей между живыми и неживыми системами на любой планете, могущей поддерживать жизнь. В игре SimEarth II все, что надо для создания живых и растущих миров, это - мановение руки (или в нашем случае движение мышью), в результате планета приходит в движение, и живые формы всех видов начинают пышно расцветать. Судьба их полностью зависит от вас, их главного создателя. Тем же самым способом, которым игра SimCity позволяет с нуля построить город, ее продолжение, SimEarth, позволяет играющим построить с нуля целый мир и контролировать эволюцию всех его живых форм. Представьте, что бы произошло, если бы собаки оказались высшей рассой и люди им носили утренние газеты!

В подлинном смысле, именно игра SimEarth - это то, чем должны быть игры в Творца.

Краткое описание игры

SimEarth - это игра космических масштабов, которая помогает играющим исследовать установление взаимосвязей в планетных системах, где вы можете проверить геологические, метеорологические,

биологические и экологические теории, начиная с «Большого Взрыва». У вас есть опция управления планетами, начиная с их зарождения, проведения жизни по ступеням ее эволюционного развития, установления идеальных условий для расцвета цивилизаций и испытания удовлетворения, когда ваша цивилизация достигнет точки межпланетных миграций, - или разочарование, когда ваша цивилизация погубит себя ядерным оружием.

Игра включает также режим Experimantal («Эксперимент»), в котором играющие выполняют роль всемогущего существа, тратящего энергию на трансформирование лица планеты путем вулканических извержений, ураганов и землетрясений, или изменяющего угол наклона оси планеты, тем самым увеличивающего или уменьшающего количество дождей, число океанов и континентов, эволюцию жизни, порядок расположения видов и т.д.

Если вы больше заинтересованы в цивилизации, чем в геологическом развитии, то вы можете оптимизировать начало игры в системе временных координат Civilization («Цивилизация») и решать проблемы общества. Если вы хотите развивать цивилизацию динозавров, есть возможность начать в системе временных координат времени Evolution («Эволюция») и настроить соответствующим образом условия на планете. Если вы хотите проверить теорию «ядерной зимы», вы можете проследить за вашей цивилизацией, пока она не перестанет тлеть, и изменить послеэффект в терминах планетных систем. Если вы хотите восстановить ледниковую эпоху, вы можете поиграть с наклоном земной оси и наблюдать, как ледники будут покрывать полушария и отступать.

Игра SimEarth вполне способна занять любого человека - или божество - по крайней мере доледниковой эпохи.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Наиболее общая проблема в игре SimEarth - разогрев планеты. Абсолютно необходимо снизить «тепличный» эффект непосредственно на модели Atmosphere Conrtol («Управление атмосферой»). Кроме того, нужно расселить некоторые арктические «биомы» в центре самых жарких зон поверхности планеты для их охлаждения.

Еще одна проблема - это когда одна форма жизни «перепрыгивает» в своем развитии через ваши любимые виды. Для того чтобы предовратить это, используйте средство Examine («Проверка») для выяснения того, какой из типов «биомов» поддерживает преимущественную форму жизни. Затем создайте условия для таких «биомов», чтобы облюбованная вами форма жизни процветала в своем развитии.

Как и в игре SimCity, для присвоения фондов нажмите клавишу SHIFT и введите с клавиатуры FUND. Попытайтесь!

Прочие игры в Творца, достойные внимания

Balance of the Planet («Равновесие планеты»)

Crawford Games

Эта игра представляет играющего в роли Верховного Посыльного Глобального Поста с неограниченной властью для решения экологического кризиса. Когда вы играете в эту игру, вы быстро замечаете, что целое больше, чем сумма его частей, и что все экономические, экологические и политические темы тесно взаимосвязаны. «Равновесие планеты» - это хорошее развлечение для тех, кто просто хотел бы узнать интересные вещи, а также для тех, кто хотел бы глубоко познать экологию.

Bard's Tale Construciton Set («Конструктор Сказок Барда)

Interplay

Считайте эту игру как игру в Творца второго уровня, которая позволяет вам создать и управлять вашим собственным миром компьютерной игры. Тем, кто любит фантастические ролевые игры и желает создать свой собственный мир, с его собственным выбором монстров, магии и темниц, эта игра позволяет все это делать с помощью нескольких простых инструментов. Создавая темницы, вы можете помещать монстров, чудовищ и ловушки там, где сами пожелаете. Если вы когда-либо думали, что могли создать более лучшую игру, это ваш шанс.

Global Dilemma: Guns or Butter («Глобальная дилемма: пушки или масло»)

Mindscape

Эта игра упаковывает в «скорлупу» конверта дискеты классический вопрос, кто стоит на первом месте: военные или потребитель? Играющие управляют гипотетической нацией, где они должны вести дипломатические переговоры с компьютерным оппонентом, устанавливать экономические приоритеты и командовать всеми военными силами.

Hidden Agenda («Тайная повестка дня»)

Springboard Software

Играющие становятся EL Presidente («Президентом») банановой республики, в которой имеется подозрительная коалиция на основе политических интересов. Ваша работа - сбалансировать эти интересы, проявляя особую осторожность, путем принятия с большим пониманием решения относительно земельной реформы, политических назначений, экономики и законодательных реформ. Игра (в которую можно играть много раз) позволяет вам выдать на печать очень подробный отчет о вашей работе после каждого сеанса игры.

Powermonger («Торговец силой»)

Electronic Arts

Эту игру лучше описывать как игру Populous, разыгрывающуюся на уровне человека; внешне она выглядит и играется очень похоже на Populous, но показывает завоевание мира в масштабах земли, в отличие от космических масштабов. В этой игре вы выполняете роль вождя племени, чья родина была разрушена землетрясением эпических масштабов. Ваша работа - наблюдать, как новые миры исследуются, заселяются и завоевываются, а ваши враги уничтожаются, для того чтобы обеспечить качество жизни, которое заслужил ваш народ.

ГЛАВА 12.

УСПЕШНЫЙ РАСЧЕТ: ФИНАНСОВЫЕ ИГРЫ

Деньги, — это основа бизнеса. Хотя многие называют бизнес игрой, более «битые» жизнью и циничные считают, что он - война. Когда вы за него беретесь, то деньги - это числа, но кто же лучше приспособлен к ним, как не компьютер? Хотя в финансовые игры играют для развлечений, имитация позволяет играющим проверить многочисленные сценарии, которые дают немедленный результат, в отличие от реальной жизни, где месяцы и годы уходят на то, чтобы проанализировать принимаемые решения. Эти игры могут быть использованы также как инструмент для оттачивания вашего мастерства в бизнесе в отсутствие босса, заглядывающего из-за вашей спины. Имитации бизнеса - прямой путь для проверки ваших личных теорий и приемов менеджмента и денежных вложений без каких-либо волнений, связанных с судебными разбирательствами по поводу банкротств или извещений об увольнении.

Эти игры можно рассматривать как развлечение для тех, кто любит брать на дом свою работу. Хотите выяснить, чего стоит заправлять Уолл Стритом? Запустите одну из этих игр и начните portfolio - но не принимайте это слишком серьезно: выпрыгивать с девятого этажа из-за того, что ваши фиктивные акции упали, совершенно излишне.

American Investor
(«Американский Инвестор»)

Britannica Software

512K IBM/Совместимые

Hercules/CGA; требуются 2 гибких дисковода или жесткий диск

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевая дискета

Что особенного в этой игре

Игра «Американский Инвестор» была создана при непосредственном участии и одобрении Американской фондовой биржи. На ее упаковке - большой ярлык с указанием цены за развлекательные программы; цена - часть ее позиции как серьезного инструмента для освоения торговых сделок через биржу и опционы. Начальной целью при разработке игры было создать инструмент для тренировки, а не имитацию игрового окружения, однако впридачу она имеет и все составляющие хорошей игры в бизнес.

Игра «Американский Инвестор» - это наиболее изощренная имитация инвестирования, имеющаяся на рынке, и потенциально наиболее прибыльная из всех, в которые могли бы играть люди, жаждущие денег.

Краткое описание игры

В игре «Американский инвестор» можно инвестировать почти в пятьдесят различных бирж, имеющихся на Американской фондовой бирже. Вы можете видеть эффективность функционирования этих бирж в контексте десяти промышленных секторов и четырех различных рыночных индексов: American Composite Index («Американский составной индекс»), Major Market Index («Главный индекс рынка»), Dow Jones Industrial Average («Промышленный индекс Доу Джонса») и S & P 500. Кроме того, играющие могут принимать во внимание общее воздействие на рынок со стороны «прайм рейт», процентов по краткосрочным займам и кривой доходов «Т-счета».

Отчеты отдельных компаний об исследовательской деятельности подобны тем, которые содержатся в годовом отчете корпораций. Они дают значения нетто-капитала, нереализованных акций, истории финансов, отношения цена-прибыль, оценочное значение прибыли на одну акцию, классификацию Standard & Poors («Стандартный уровень и бедность»), отношение наличности к активам и др.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В игре «Американский Инвестор» можно использовать два принципа вложения капиталов, которые разработал всемирно-известный консультант по инвестициям Мартин Цвейг: не борись с силой инерции - обращай внимание на технические и лидирующие индикаторы; и не борись с рынком - обращай внимание на движение курсов ценных бумаг. Это - первая имитация, достаточно полная для обучения этим принципам. Следуйте им.

Managing For Success («Менеджмент, приводящий к успеху»)

Britannica Software
256K IBM/Совместимые
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевая дискета

Что особенного в этой игре

Если бы Ли Лаккока играл в компьютерные игры, полагаем, что он выбрал бы именно эту игру. Эта игра - имитация профессионального менеджмента, где играющий исполняет роль Директора-Распорядителя в корпорации по выпуску роботов. Хотя игра обучает утонченной динамике менеджмента, одновременно она и развлекает, и если вы стали знатоком в этой игре, имеется достаточно авиалиний, банков и страховых компаний, которые смогли бы воспользоваться вашей помощью.

Краткое описание игры

В качестве Директора-Распорядителя вы читаете рапорты руководителей различных отделов, затем используете миниатюрную электронную таблицу для проверки тех рекомендаций, которые представлены вашими подчиненными. Затем Директор-Распорядитель принимает решение, и цикл начинается сначала. Каждый сеанс игры продолжается шесть игровых лет, позволяя играющим попрактиковаться в планировании долгосрочных целей, а также в достижении близких или промежуточных целей. Если это звучит скучно, вам, вероятно, не следует быть Директором-Распорядителем.

В Отделе Финансов играющие изучают, как готовить свои документы к оплате (манипулировать своими счетами), учитывать дебиторские счета (меньше начислять в сроки платежей) или погашать займы. Решения по изготовлению включают в себя контролирование материальных потоков, инвентаризационных ведомостей и работы. Решения по рыночным вопросам касаются финансового планирования на научно-исследовательские разработки, выделение ассигнований на рекламу, разрешение изучения проблем рынка и развитие стимулирования рынка.

Наиболее замечательной особенностью игры является возможность контроля за правильностью действий играющего в отношении назначений на должности начальников отделов, определения ассортимента изделий и многих других аспектов его деятельности. Тем

самым, эта имитация становится вашей персональной лабораторией для исследования гипотетических программ бизнеса.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Вкладывайте прибыли реинвестирования в научно-исследовательские работы и в контроль качества; это поможет вам удерживаться на гребне конкуренции и иметь более высокую долю на рынке. Увеличение доли на рынке поможет увеличить вашу удельную валовую прибыль.

Millionnaire II («Миллионер»-II)

Britannica Software

256K IBM/Совместимые

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевая дискета

Что особенного в этой игре

«Миллионер»-II предоставляет играющему полные права на фондовой бирже с детальным имитированием всех нюансов поведения на Уолл Стрите. Акцент сделан на выполнение исследований, анализ рынка и на тот неуловимый компонент, который называется «успех». «Миллионер»-II также позволяет нескольким игрокам одновременно играть с одними и теми же данными. Это делает игру уникальной и добавляет уровень сложности, который увеличивает удовлетворение от такого полноценного имитирования.

Первоначальный вариант «Миллионера» был настолько реалистичным, что многие броккеры использовали его в качестве курса обучения для потенциального персонала. Если вы хотите знать больше о том, как функционирует биржевой механизм на Уолл Стрите, эта игра как раз для вас.

Краткое описание игры

Каждый оборот игры начинается с представления тринадцати недель истории деятельности фондовой биржи. Данные из истории включают в себя графики основных тенденций на рынке ценных бумаг,

сводки новостей, объявления и отчет о состоянии рынка. Эта игра до предела заполнена историческими данными и их анализом - вам бы обязательно хотелось, чтобы ваши броккеры обладали такими знаниями.

После чтения отчетов играющий может получить обзор своего портфеля ценных бумаг, чтобы затем решить, начать ли операции купли/продажи, делать ли заем, перейти ли к следующей неделе или же не менять своей позиции и запомнить состояние игры. «Миллионер»-II не только позволяет вам изучать хорошо известные аспекты работы фондовой биржи, но и принимать участие в важных менее известных тактических действиях, таких как искусство продажи понижающихся в цене акций, когда вы можете заработать на падении цен на акции.

«Миллионер»-II предлагает также специальные привилегии по каждому уровню выполнения - например, заем денег под гарантийный взнос, использование опциона на покупку (приобретения права на покупку акций по гарантированной цене) или опциона на продажу (права на продажу акций по заданной цене, даже если цена на них падает).

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игнорируйте в этой игре отчеты по прибылям. Фондовая биржа больше реагирует вопреки очевидным тенденциям, и отдельные инвесторы, кто покупает акции на основе отчетов по прибылям, обычно не добиваются успеха. Биржа уже успевает снизить эти прибыли, прежде чем они попадут в отчет.

Venture Magazine's Business Simulator («Имитатор Бизнес-журнала «Венче Мэгэзин»)

Reality Development Corp.

256K IBM/Совместимые

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевая дискета

Что особенного в этой игре

Эта игра очень похожа на игру «Менеджмент, приводящий к успеху»); в обеих этих играх играющий исполняет роль Директора-Распорядителя фирмы, которая начала свою деятельность в промышленности роботов. В этой игре, однако, все известно о прогрессе в соревнованиях Директоров-Распорядителей (человека или компьютера). Подписчики на Prodigy Personal Communications Service («Чрезвычайные услуги по персональной связи») могут играть в версию игры «Имитатор Бизнеса» в режиме многих игроков в «он-лайн»-версии, называемой CEO.

Краткое описание игры

Цель игры - изготавливать и продавать своих собственных роботов таким образом, чтобы перехватить основную долю рынка и прибылей у своих конкурентов и стать лидером на рынке. Играющие могут выбирать один из нескольких различных секторов - таких как изготовление безалкогольных напитков и производство автомобилей. «Имитатор Бизнеса» не только имеет несколько стандартных сценариев, но и обладает уникальными свойствами, добавляющими остроту к стратегиям.

«Имитатор Бизнеса» предлагает специализированную электронную таблицу - «Планировщик Фиктивной Формы» - для помощи играющим в проверке потенциальных решений. Цикл принятия решений в ходе каждого поворота игры выглядит следующим образом: читать общие экономические данные в «он-лайн»- журнале бизнеса; просмотреть годовой отчет компании (результаты последнего оборота); изучить письменные справки, полученные от руководителей разных отделов; принять предварительные решения; проверить эти решения на «Планировщике»; пересмотреть принятые решения, если необходимо; затем осуществить принятые решения. Играющие выделяют средства на рекламу, скидки и стимулирование; введены и новые усложнения - производства, размещенные за пределами страны; выпуск долговых обязательств и продажа акций.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Наиболее эффективно действующая компания оказывается и наиболее прибыльной. Основной целью должна быть максимизация общего производства, чтобы все виды производственного оборудования работали как можно больше, все три рабочие смены, минимизируя тем самым затраты на единицу продукции и максимизируя потенциальную валовую прибыль.

Wall Street Raider *(«Налетчик с Уолл Стрита»)*

Intacorp, Inc.
256K IBM/Совместимые
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: ключевая дискета

Что особенного в этой игре

Эта игра подобна жизни на финансовой магистрали для всех вас, Колберг, Крэвис и Робертс, или Т. Бун Пикенс. Хотя многие финансовые игры сравнительно медленные, представляя играющему бесконечно много времени для принятий решений по капиталовложениям, «Налетчик с Уолл Стрита» требует принятие волнующих кровь решений и стратегий. Наболее вероятно, что, если мы не будем поспевать за временем, то окажемся погребенными под ворохом бумаг на полу у своего рабочего места.

Краткое описание игры

«Налетчик с Уолл Стрита» - очень состязательная игра, независимо от того, играется ли она против компьютера или против другого человека. Цель в игре - увеличить собственный капитал с помощью комбинирования приобретений акций и слияний с компаниями-конкурентами. От одного до четырех «Налетчиков» могут соперничать за получение контроля над чужой компанией, имея необходимое число голосов акционеров, нацеливаясь на полный поворот этой компании с использованием легальных прицпипов менеджмента и стратегических инвестиций.

Вы начинаете игру с управления одной компанией, которая может быть использована для приобретения других компаний или простого выведения из кризисного состояния. В вашем распоряжении все опционы: оферты; вынужденное выкупание акций; «зеленая мельница»; слияние с передачей акций; приобретение или продажа имущества; предложения новых видов ценных бумаг; выпуск облигаций подобно всемирно-известным никому не нужным облигациям 1980-го года; ликвидация дочерних компаний и др. Игра протекает в виде фаз, выполняемых в периоды реального времени, которые могут быть установлены от одной до тридцати минут. На экране непрерывно передвигается лента с котировками биржевых бумаг.

«Налетчик с Уолл Стрита» - безжалостная игра для жестоких людей, которые еще верят, что алчность - это хорошее свойство - и даже для тех, кто в это не верит.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Самое основное для соревнующихся - кредитный лимит. Чрезвычайно эффективна следующая стратегия - добиться слияния с банком, в котором ваш соперник хранит основную часть своих денежных средств. Затем вы можете потребовать от соперника возврата займа, заставив его корчиться.

Прочие финансовые игры, достойные внимания

Baron («Барон»)

Britanica Software

Однажды было сказано, что вы не смогли бы никогда потерять деньги в недвижимости; только посмотрите на Дональда Трампа и на Savings («Накопления») и Loan bail-outs («Освобождение от долгов»). «Барон» - старая игра на тему рынка недвижимости. Она дает вам удовольствие от состязаний без риска потерять наличности свои или же налогоплательщика.Одна забавная вещь в этой игре - просмотрите любой из списков недвижимого имущества и сравните цены с ценами сегодняшнего дня.

Inside Trader («Биржевой Маклер»)

Cosmi Corporation

«Биржевой Маклер» - быстро протекающая игра с юмором на тему движущих сил рынка. Большая часть игры вертится вокруг собирания информации по мелочам с быстро движущейся на экране ленты с биржевыми котировками, а также добывания информации из более надежных, но менее легальных источников. Информация затем транслируется в быстро осуществляемые финансовые операции.

Эта игра - не очень реалистичная, однако дает много соревновательности и смеха.

Squire («Сквайр»)

Britannica Software

Эта игра объединяет все типы инвестиций - акций, облигаций, товаров и недвижимого имущества в один общий вид. Она предлагает не только шанс получить более сбалансированный портфель ценных бумаг, чем остальные игры этого типа, но и шанс определения «сценария реальности», основанного на вашей личной стратегии инвестирования.

Tycoon («Магнат»)

Britannica Software

Торговля товарами потребления считается одним из самых волнительных видов из всех видов инвестиций. Эта имитация отражает тот факт, что большинство контрактов на потребительные товары заключается под гарантийный взнос, что заставляет играющего держать свой счет в постоянном обращении; это значит, что каждый оборот, представляющий собой одну неделю торговой деятельности, приносит новое. Благодаря этому «Магнат» - очень быстротекущая и волнительная игра.

ГЛАВА 13.

ВОЕННЫЕ ИГРЫ: ИМИТАЦИЯ ВОЙН И СТРАТЕГИЙ

Термин «военные игры» всегда вызывает в воображении массу военного обмундирования, сваленного в кучи в разных районах деятельности Пентагона, и напоминает слова Боба Дилана: «...очень скучно; попытка создать нашу следующую мировую войну». Эти сценарии «если-бы» десятилетиями использовались для имитирования воздействия различных видов стратегий и тактик в гипотетических конфликтах.

Кроме этих воображаемых картин существует еще и самая большая опасность - возможность с помощью компьютерного вируса или ошибок, внесенных в гигантскую системы обороны, вызвать ее неправильную работу и случайным образом начать войну, которая уничтожит всю человеческую расу. В этих играх, однако, у нас есть шанс контролировать компьютер, самим решать, когда нажать маленькую красную кнопку, которая начнет следующую мировую войну - или предотвратить ее. Кроме того, эти игры позволяют нам переписывать историю прошлых войн.

Военные игры заставляют вспомнить помещенные в коробки наборы для игр с картонными воинскими подразделениями и снаряжением, передвигаемыми по карте, составленной из крошечных шестигранников; в этих играх игрались великие битвы и военные компании прошлой истории. Вот из этих традиций и развились военные игры на персональных компьютерах.

До того как любая игра из всех других игровых жанров, описанных в этой книге, появилась на свет в виде первой коммерческой программы, компьютеры на электронных лампах и на перфокартах использовались для примитивных военных игр. Хотя всем хорошо известно, что игра Dungeons & Dragons («Темницы и Драконы») была родоначальницей полностью нового жанра ролевых игр, но менее известно то, что ее дизайнеры публиковали целые тома военных игр, до того как они сразили свое первое чудовище. Создатели игры D & D Джигакс и Арнесон, как и большинство отцов-создателей современных развлекательных игр, увлекались военными играми.

Нелепо, что военные игры - оригинальные компьютерные игры - оказались наименее продаваемыми из всех категорий компьютер-

ных игр. Компания, которая продает 20 тыс. копий военной игры, считает ее «хитом», хотя во многих других категориях именно такое количество проданных программ рассматривалось бы как большая неудача.

Стратегические игры, как они обычно называются, требуют применения в широких масштабах планирования и приверженности к тщательно продуманным стратегическим принципам, таким как маневреность, массирование, экономия сил и единство команд, для того чтобы гарантировать успех у играющих. Конкретные военные игры пытаются имитировать реальные или возможные военные конфликты и представляют их в том формате, который может быть использован для создания игры. Исторические военные игры часто представляются как машины времени, дающие возможности играющему исполнить роль известного военноначальника, тем самым предоставив ему или ей шанс изменить ход истории. Вы можете быть Наполеоном и выиграть битву при Ватерлоо, Конфедерацией южных штатов, выигравшей битву при Геттисберге, или немцами, победившими под Сталинградом.

Военные игры представляют также сценарий «что-если», позволяя играющим исследовать исторические альтернативы и изучать возможности, присущие будущим конфликтам. Насколько сильно вы сможете оказывать давление на другую страну или ее лидера до того, как полетят ракеты? Как далеко вы сможете пойти на компромисс для обеспечения «мира в наше время»?

Хотя военные игры не так популярны, как ролевые, аркадные и приключенческие игры, большинство приверженцев стратегических игр считает эту нишу серьезной стороной игровых хобби. Используя уроки истории для их разбора, виды войн для их изучения, тонкие принципы военной стратегии для практики, военные и стратегические игры, возможно, - это самые выдающиеся умственные состязания, с которыми может встретиться играющий.

Balance of Power («Равновесие Сил»)

Mindscape

640K IBM/Совместимые; Apple II и Macintosh

Window 2.0 и выше (имеется версия времени прогона); рекомендуется 286/386

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Игра «Равновесие Сил» - фактически это антитеза настоящей военной игре. В то время как стратеги и ученые-политики, имеющиеся среди нас, будут получать удовольствие от двуполярной войны в качестве либо американской, либо советской сверхдержавы, стараясь поставить противника в невыгодное положение, все же, когда война разразится (как это часто происходит), мир будет разбит вдребезги, и от этого потеряют все. Когда это случится, не будет ни аниматоров, ни экранной пиротехники. Вместо этого вам будет представлено простое сообщение на подобие того, что смерть и глупость не могут быть скомпенсированы.

Автор игры Крис Кроуфорд - человек-легенда среди дизайнеров военных игр - описывает «Равновесие Сил» как антивоенную игру. Легкая для обучения, эта игра может потребовать целую жизнь для достижения мастерства. Наилучший совет - запоминайте игру в конце каждого поворота и соглашайтесь на старт с самого начала, перед тем как изучать уроки, которые она преподает.

Краткое описание игры

Равновесие сил» недавно была подвегнута ревизии и получила редакцию 1990-го года, и теперь вы имеете возможность выбрать в качестве своего оппонента компьютер или другое лицо. Имеется восемь «поворотов», каждый из которых представляет один год в учреждении, возглавлящем государство, в течение которого играющие размещают свою иностранную помощь, войска и дипломатов для обращения с картой мира, бурлящего от беспорядков, кризисов, волнений и других событий, захватывающих заголовки всех газет мира. Газеты и брифинги дают вам информацию о том, что происходит в мире.

Когда оба игрока намечают свой дипломатический курс на год, начинают разворачиваться события. Когда между супердержавами разворачиваются неизбежные конфликты, кризис может быть разрешен одним или другим играющим путем обратного хода. Отказ от возврата назад вызывает не только эскалацию кризиса (и главного значения для «выигрыша»), но и приближение войны.

Фактически каждая игра заканчивается с началом войны или с возврата одного из играющих назад настолько, чтобы просто сохранить мир при достижении кризисом угрожающего предела. Но уроки, полученные при этом, очень примечательны.

Battles of Napoleon («Битвы Наполеона»)

.Strategic Sumulations (SSI)
512K IBM/PS2/Совместимые
EGA/CGA
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: проверка документации

Что особенного в этой игре

Эта почтенная игровая система, созданная фирмой SSI, преданной военным играм, все еще также возбуждающая желание играть, как и в то время, когда она была впервые опубликована в 1989 году. Хотя приметы возраста весьма очевидны (первоначальный уровень графики CGA и примитивный игровой интерфейс), они не отталкивают настолько, чтобы не играть вовсе. Со своими несколькими сценариями (включая битву при Ватерлоо) и возможностью создания своего собственного, эта игра - не просто игра, а машина времени с приводом от играющего, призванная ответить на вопрос «что-если» в своем таком почтенном возрасте.

Краткое описание игры

При ощущении миниатюрной игры с цветными фигурками, выполняющими маневры по выполненным в определенном масштабе и очень подробным трехмерным игровым полям, игра «Битвы Наполеона» представляет вам вид поля битвы с птичьего полета - Бонапарт, наверняка, оценил бы это очень высоко. Перспективное изображение позволяет размещать войска в центре, на флангах и в резерве развернутого строя; проводить атаки и контратаки, сосредотачивать пушечные батареи; и бросать в атаку гвардию в критические моменты битвы. Для достижения победы играющие должны овладеть классическими элементами тактических и оперативных маневров.

Основанная на тех же самых игровых системах, что и Gettysburg («Геттисбург»), Antietam («Антиетам») и Shiloh Civil War («Гражданская Война Силох»), эта игра превосходит битвы с простой перестановкой фигур, внося в военные игры черты «конструкторского набора». С помощью этих черт играющие могут установить все элементы игры по своему личному вкусу вплоть до проектирования карты игры (включая и само проектирование).

Carriers at War («Авианосцы на войне»)

Strategic Studies Group, Ltd. (SSG)
640K IBM/Совестимые
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Эта игра была (и, вероятно, продолжает оставаться) определенной трактовкой темы авианосца как средства ведения войны в эпоху Второй мировой войны. Завоевавшая (и вполне заслуженно) наивысшую похвалу, игра - проявление особой изобретательности в программировании компьютерных игр. Невероятное количество информации «запаковано» в нее, и все же для воображаемых «адмиралов» она остается достаточно легкой для понимания и игры.

В эту игру надо играть тем из нас, кто склонен быть морским стратегом.

Краткое описание игры

Играющие оперируют многофункциональными силами, сконцентрированными вокруг групп авианосцев, имеющих свои специфические цели и задачи. Большое количество сценариев включает несколько кампаний на Тихоокеанском театре военных действий во время Второй мировой войны. Игра идет строго короткими периодами по пять минут каждый, пока не поступит прерывание от играющего на получение последних новостей или на то, чтобы дать приказ своим войскам. К счастью, в игре такого масштаба компьютер берет на себя основную часть рутинной работы (такой, как прокладка курса или другие менее важные детали работы), оставляя играющим только принятие решений, за которые отвечал бы адмирал.

Ставшая классической с момента появления ее первой версии в 1986 году, новая версия для ПК ИБМ включает такие расширения, о которых в середине 80-х годов можно было только мечтать. Звуковое сопровождение и графические изображения отдельных судов и военно-морских баз в этой игре, наверняка, снова заслужат признание. Приданные игре фирмой SSG свойства «проектируйте ваши собственные сценарии и рисуйте ваши собственные изображения» - очень современны, и игра «Авианосцы на войне» по этой новой технике опережает все остальные.

Command HQ («Команда HQ»)

Microprose
640K IBM/PS2/Tandy/совместимые
EGA/VGA/Tandy платы; рекомендуется мышь
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: проверка документации

Что особенного в этой игре

Благодаря самому высокому уровню военной стратегии в этой игре, про нее можно сказать, что это «вершина военного дела». Маневрирование производится армиями, флотами, авиасоединениями, и карты представлены в глобальном масштабе. Хотя многие сравнивают эту игру с настольными играми Risk! («Риск!») и Axis & Allies («Оси и Союзники»), она сохраняет свою особую пикантность, которая позволяет надеяться, что в нее будут играть и в следующем столетии.

Игра отличается всем тем наилучшим, что может иметь компьютерная военная игра и чего не смогут иметь никакие настольные игры на эту тему.

Краткое описание игры

Игра - средней сложности военная игра для одного или двух играющих. Один из больших секретов успеха игры заключается в применении средства MODEM PLAY («Игра через модем») для двух игроков. «Генералы в кресле у компьютера» звонят друг другу, чтобы получить удовольствие от проводимого в реальном времени сражения за вражескую столицу. («Реальное время» означает то, что нет никаких раздельных законченных сцен; действие течет непрерывно, и войска выполняют приказы до тех пор, пока те не будут выполнены или же не будут даны новые.) Командование войсками не может быть более легким: просто укажите мышью воинскую часть, а затем - место, куда она должна переместиться. Компьютер позаботится обо всем остальном. Старайтесь обеспечить войскам полную силу и помните, что тактика «объединенных армий» обычно действует лучше всего.

При пяти сценариях - трех «исторических» (Первая мировая война, Вторая мирования война и Третья мировая война) и двух гипотетических (2023 год - возникновение новых сверхдержав и сценарий «????», где каждый из играющих начинает с отдельного города и должен своего оппонента обнаружить и победить), в этой игре всегда может появиться что-то новое. Прочие сценарии включают в себя: использование средств уничтожения спутников, помощь иностранных

государств, изучение разведданных, перемирие, холодные войны и даже политически непопулярный вариант - ядерное оружие.

Empire («Империя»)

Interstel
IBM/Tandy/Совместимые
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: проверка документации

Что особенного в этой игре

«Империя» - военная игра почтенного возраста, классическая во всем и доставляющая удовольствие и сейчас, как и более 10 лет назад. Она предоставляет играющим завоевание мира на чужой планете, без карты и только с одним городом, из которого будут выступать воинские части (включая армии, самолеты и несколько видов кораблей). Простая для изучения и игры, «Империя» стала чем-то вроде военной игры для нелюбителей военных игр.

Краткое описание игры

По мере того как ваши войска выступают для разведки новых городов и построения вашей мощной базы, случайным образом создаваемый мир постепенно проявляется, и один-два играющих входят в контакт. С этого момента «Империя» становится игрой маневров, похожих на шахматные, когда вы пытаетесь захватить самый последний город и разбить самую последнюю неприятельскую армию.

Основа стратегического планирования в этой игре состоит в проведении наступлений и защите от вторжений. Миры имеют большое количество островов, и при наличии многочисленных видов кораблей, разведка и обследование морей (как прелюдия к высадке десанта) становятся первейшей задачей игры. Компьютер может играть за одного или двух оппонентов, согласуя уровни поставленных задач и эффективности сражений.

Harpoon («Гарпун»)

Three-Sixty Pacific
640K IBM/Tandy/Совместимые; Macintosh

CGA/EGA/Tandy/VGA/VCGA; AlLib/Game Blaster/Covox/Innovation
поддерживается звук; требуется жесткий диск; рекомендуется мышь
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в игре

Существуют дома «люкс» и автомобили «люкс», и вот игру «Гарпун» нужно было бы считать военной игрой «люкс». Основанная на одноименной настольной игре этих же авторов (авторы - Ларри Бонд и Том Кланси - стали всемирно известными), эта игра переносит играющих на море командовать современными военными кораблями.

Было высказано, что первоначальные правила для этой игры служили основой для игр, созданных Кланси: Hunt for Red Ocrober («Охота за Красным Октябрем») и Red Storm Rising («Поднимается Красный Шторм»). При таком происхождении, как вы знаете, можно вполне потеряться во множестве военно-морских технических игрушек. Поэтому подзубрите военно-морской язык и зовите Джека Райена в качестве дублера.

Краткое описание игры

Вы - на мостике своего корабля и командуете боевой группой. Ваши конкретные «Приказы» и «Боевой Приказ» говорят, что собой представляет ваша боевая задача, какие опции имеются для вас и какие средства имеются в вашем распоряжении.

Площадки с техникой и вооружением у вас под рукой. «Гарпун» не только представляет собой прекрасную модель современной военно-морской тактики, но и служит источником большого количества информации по каждому виду кораблей и систем, с которыми имеет дело играющий. Можно много узнать о ракетах, вертолетах, радарах и других элементах боевых действий на море, а также при простом нажатии клавиши могут быть выданы подробные технические характеристики. (Один рецензент воскликнул, что он узнал за первые несколько часов игры в «Гарпун» больше, чем за полный год изучения морских операций в Военноморском колледже!) Несмотря на сложность задачи командования, структура игры и интерфейс легки для приобретения мастерства.

«Гарпун» оставляет в стороне, как излишнее, наличие готовых расширений для игры. С помощью Scenario Editor («Редактор сценария») играющие могут создать свои собственные репродукции конфликтов на море и эксперименты с вариантами «что-если» для будущих морских схваток. Имеется также дискета со сценариями, включая North Atlantic Convoy («Североатлантический конвой») и The Medi-

tarranean («Средиземноморье»). Последний особенно важен, так как добавляет много площадок и видов оружия неамериканских и несоветских военно-морских сил. Хорошо задуманная и превосходно исполненная, игра «Гарпун» - это замечательная имитация военно-морской стратегии.

Игры Koei («Коэи»)

Koei («Коэи»)

512K (640K для игр Nobunaga и Romance II) IBM/ Tandy/ Совместимые
EGA; AdLib (только для Romance II)
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Koei - военная игра японской фирмы-издателя, чей девиз - «Мы даем вам прошлое, вы делаете историю». Эту игру делают уникальной для Запада ее тема и трактовка этой темы.

Игры Koei включают в себя Nobunaga's Ambition II («Властолюбивый Нобунага»-II), Bandit Kings of Ancient China («Короли-разбойники древнего Китая»), Romance of the Three Kingdoms («Роман о трех Королевствах») и Genghis Khan («Ченгиз-хан»); каждая из этих игр - уникальное представление восточной культуры и истории. Игры трактуют свою тему с особым богатством и вкусом, что делает их более чем просто упражнениями в военном планировании - это уроки истории для играющих, и их надо оценить по достоинству.

Краткое описание игры

Каждая из игр Koei ставит играющего на место великого вождя, и нужно вместе с ним заключать союзы, управлять экономикой, поднимать и тренировать армию и ее генералов, завоевывать соседние области, проводя битвы с помощью фигур на традиционных для военных игр картах из шестигранников. Играющие сражаются с лучниками, пехотинцами и всадниками за тактическое превосходство.

Игра «Короли-разбойники древнего Китая» возвращает играющего назад к началу XII-го столетия, когда отвратительный первый министр Gao Qui захватил императорскую власть. Играющий должен

стать самым большим героем в Китае и восстановить императорскую власть.

Игра «Ченгиз-хан» - самая стратегическая игра из всех этих игр; ее действие происходит на всей Евразии в конце XII-го столетия. Играющие в борьбе за господство могут быть во главе Монголов, Японцев, Византийцев или Англичан.

Игра «Роман о трех Королевствах» происходит во времена падения второй династии Хань во втором веке нашей эры, когда военачальники боролись за господство в Китае.

Игра «Честолюбивый Нобунага» - об объединении Японии в XVI-м столетии, когда между феодалами-самураями велись гражданские войны.

Эти игры не просты, и их интерфейс также не вполне современный, однако они по-настоящему вознаграждают играющих. Когда судьба империи поставлена на карту, можно реально представить себе историю, персоналии и дух народа, который боролся в те времена.

Reach for the Stars («Достичь Звезд»)

Strategic Studies Group, Ltd.
256K IBM/PS2/Tandy/Совместимые; 1-Meg Mac plus или более поздний его вариант
CGA/EGA/MCGA/VGA/Hercules
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в игре

Для тех, кто устал от завоеваний единственной планеты, имеется лучшая игра - завоевание нескольких планет. Названная остряками «CPAs в Космосе», эта игра - простая, о борьбе за доминирование в галактике среди четырех играющих - людей или игроков, управляемых компьютером. Хотя эта игра датируется 1982-м годом, она остается чемпионом по стратегии, межпланетарной экономике и построению империй. Игра прошла с триумфом по времени и осталась у многих на жестких дисках, тогда как другие игры были стерты, чтобы уступить место новым версиям.

Краткое описание игры

Каждый из играющих начинает с одного мира, который должен быть промышленно развитым. По мере того как растет население, главной

заботой становится найти новые миры для переселения, и защита межзвездных империй становится первостепенной задачей. Звездные системы должны быть разведаны, планеты колонизированы и развиты, а враги, если будут встречены, - разбиты. Нет любви в космическом пространстве, и развитие военной технологии для постройки лучших военных кораблей требует расходования дорогих ресурсов; жестокость в войне - единственный путь к безопасности.

Теперь, в третьем издании, эта игра продолжает волновать играющих своими классическими ситуациями с расставленными фигурами в борьбе за доминирование в галактике. Различные дополнительные средства позволяют сохранять игру такой же свежей, как и во времена ее первого появления. Простая для изучения и легкая в использовании, полностью основанная на меню, эта игра быстро стала «наркотиком» и, вероятно, останется таковой в течение многих лет.

Second Front («Второй фронт»)

Strategic Simulations (SSI)
640K(EGA),512K(CGA) IBM/PS2/Совместимые
EGA/CGA
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: проверка документации

Что особенного в этой игре

С начала 60-х годов символом военных игр стал шестиугольник. Использующийся в качестве сетки для управления движением фигур по полю карты/игры, шестиугольник почти уникален в истории военных игр. Игра «Второй Фронт» фирмы SSI - классическая военная игра с использованием шестиугольников; перенесенная на компьютер, она охватывает тему, наиболее популярную среди тех, кто любит военные игры, - русско-германский конфликт во Второй мировой войне.

Краткое описание игры

Игра «Второй Фронт» выделяется из всех компьютерных военных игр тем, что использует самые большие преимущества компьютера - обращение с числами и управление памятью. Например, войсковыми частями, выполняющими различные маневры в этой игре, являются немецкие корпуса и русские армии; когда играющий проверяет свои

силы, он видит, что они состоят из определенного числа дивизий, которые могут переводиться из одного корпуса или армии в другие. Каждая дивизия состоит из определенного числа пехотных частей и отдельных машин. Таким образом, весь русский фронт фактически воюет на уровне частей и машин, когда разворачиваются бои.

Когда проводится наступление, то обеспечение надлежащего снабжения войск и поддержка их в отдохнувшем состоянии - ключ к успеху. Игра «Второй Фронт» отличается наличием экономического планирования, воздушных операций (с отдельными типами самолетов), а также учетом боевых действий в других местах Европы.

Занимая достаточно высокое место по шкале сложности, эта игра не делается проще из-за не очень подробной документации. И все-же для тех, кто готов сделать над собой усилие, чтобы освоить «Второй Фронт», она станет игрой, обеспечивающей возможности планирования и получение удовольствий в течение многих часов, недель и месяцев. Вы сможете бесконечно планировать боевые операции, проводимые на огромных просторах России.

Warlords («Военачальники»)

.Strategic Studies Group, Ltd.
640K IBM/Совместимые
EGA/VGA
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Один из экспертов компьютерных игр сказал следующее: «Военачальники» - это классическая игра по войнам/стратегиям, но это также и крупномасштабная CRP-игра». Другой эксперт поддержал это мнение: «Хотя земля населена морскими чудовищами, гномами, эльфами, великанами, драконами и другими обитателями фантастического мира, «Военачальники» ничто иное как военная игра». Мы подбросили монету, и выпало «военная игра». Когда вы сыграете в эту игру, вы примете свое собственное решение.

Краткое описание игры

В мифической стране Иллурия только что истекло время действия неустойчивого перемирия, и началась восьми-сторонняя борьба за господство.

В игре участвуют от одного до 8 играющих людей или управляемых компьютером игроков (на одном и том же компьютере). «Военачальники» - это игра жестоких штурмов за обладание мощью. Каждый из игроков начинает игру, имея единственного героя и свой родовой замок. Задача героя - обойти руины и храмы Иллурии в поисках средства против чужеземцев и магических предметов для оказания помощи играющему в битве. Кроме того, герои могут вести армии, добавляя к ним свои отряды, которыми они управляют. Восемь замков, разбросанных по всей земле, поставляют золото и солдат, и каждый город, присоединенный к империи играющего, может предложить что-то новое к его легионам - например, грифонов или превосходных всадников. Играющие должны умело использовать те виды войск, которые дают наибольшие преимущества армиям. К ним относятся отряды героев, летающие существа и другие экзотические средства, укрепляющие моральный дух войска.

Техника игры чиста и прямолинейна, и играющий с самого начала может сосредоточиться на образовании империи. Компьютер быстро определяет исход каждой битвы и очень компетентно ведет игру для тех играющих, которых контролирует. Все войска подразделяются в традиционном для военных игр стиле по эффективности в сражении и мобильности. Все эти качества, наряду со стратегией, сделали фантастически-эпическую военную игру лидирующей на сегодняшнем рынке. Своей определенной привлекательностью игра «Военачальники» заинтересует практически каждого.

Прочие игры на тему войны/стратегии, достойные внимания

Armada 2525 («Армада 2525»)

Interstel

Армада — серьезный соперник на трон, занятый игрой Reach for the Stars («Достичь Звезд»). Она рассчитанна от одного до шести играющих. Армада — галактическая война, имеющая некоторые новые привлекательные черты. При легком интерфейсе с изобилием простых графических символов, разработка и исследования в ней более глубокие, чем в RFTS. Играющие могут наблюдать за космическими баталиями и кое-что в них контролировать. Динамичная и разнообразная, «Армада 2525» может дать много тем, кому нравится создавать империи в космосе.

Fire Brigade («Пожарная Бригада»)

Panther Games

Это - напряженная с переменным успехом битва, основанная на боях под Киевом в 1943 году, где и немцы, и русские имели в своем распоряжении значительные ресурсы. При использовании карт без сеток и различных степеней контроля за командованием со стороны играющего в «Пожарной бригаде» представлены все элементы классической военной игры, включая несколько новых «выкрутасов» и новаций. Сложная, но выполненная мастерски, с простым интерфейсом, похожим на применяемый на ПК Macintosh, игра «Пожарная Бригада» - очень хороший учебник по военным играм.

Nuclear War («Ядерная война»)

New Workd Computing

Основанная на популярной карточной игре, «Ядерная война» - сатирическая игра на выживание против четырех, управляемых компьютером, игроков. Она изобилует черным юмором, играющие строят боевые головки ракет, системы доставки и обороны, проводя одновременно ядерные и пропагандистские атаки против Трики Дика, Инфидела Кастро и Рони Рей Гана. Играете ли вы или просто смотрите, «Ядерная война» очень притягивает.

SSG games («Игры SSG»)

Strategic Studies Group, Ltd.

Эта австралийская компания, специализирующаяся на компьютерных военных играх, начала с игры «Достичь Звезд», но затем выпустила успешные серии военных игр с использованием своей системы Battlefront (среди них - серии Great Battles of the American Civil War - «Великие битвы американской гражданской войны»). Все эти игры отличаются методом командования войсками косвенно через управляемых компьютером «подчиненных», которые вполне достойны своих исторических двойников. Благодаря наличию соревновательных упражнений и свежего подхода к своей теме, игры фирмы SSG обязательно должны приниматься во внимание серьезными любителями военных игр.

Sword of Aragon («Меч Арагона»)

Strategic Simulations (SSI)

Похожая на игру «Военачальники», это - фантастическая военная игра, рассчитанная только на одного играющего, который должен объединять земли, поднимать армии и лично руководить битвами. Балансирование между нападением и обороной имеет черты настоящей состязательности.

ГЛАВА 14.

УДОВОЛЬСТВИЕ И ОБУЧЕНИЕ: ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ДЕТИ

Давайте будем реалистами. Множество людей, оправдывая затраты на персональные компьютеры, настаивают на том, что последние необходимы детям для успешной учебы в школе, подготовки их к будущей жизни и т.д. Хотя все эти причины, конечно, справедливы, однако известно, что ребенок рассматривает компьютер всего-лишь как машину для игры и как машину для выполнения работ по дому - может быть, чуть-чуть больше. Молодые люди, воспитанные на электронных видео-аркадных игрушках типа «вздрогнуть и убить», находят компьютер очень привлекательным. Настольные системы не требуют бесконечных бросаний жетонов, и дети могут практиковаться в уединении, испытывая возбуждение от соревнования и удовольствие от игры, не тратя на это своих карманных денег.

Настоящие игры, которые обучают

Вы, наверняка, ошибаетесь, полагая, что если дети способны манипулировать клавишами, джойстиком и мышкой, то последнее, что им надо сказать «садитесь и учитесь!». Подавляющая часть программ, имеющихся на рынке сегодня, фактически образовательного типа. Многие из игр отличаются наличием специальных звуковых и визуальных эффектов, которые в этом смысле могут поспорить с субботними утренними мультипликационными фильмами. Однако, в отличие от телевидения, интерактивные и выполняемые в домашних условиях программы и обучают, и доставляют удовольствие. Хотя некоторые из игр могут просто перенять у игровых установок их принцип «расстреляй», но они могут строиться и на использовании мастерства владения клавиатурой, математического остроумия или четкого знания орфографии. Вы можете найти стратегические игры, пере-

полненные действиями, но придающие особое значение географии или истории, и головоломки, которые поощряют построение гипотез. Простые упражнения и практика, подслащенные духом соревнований, побуждают играющих освежить свои знания в научных областях, политике и в текущих событиях. Очень хорошие программы доставляют столько удовольствия, что дети думают, что они играют, а не работают.

Многие наполненные забавами программы предназначены для дошкольников; другие предлагают много различных уровней трудности; есть игры, в которые можно играть в одиночестве, с другом или же против самого компьютера. Наилучшая программа - та, которая имеет незаконченную форму и достаточно открыта для исследований и экспериментов. Игры, которые отличаются более чем одним правильным ответом, побуждают ребят играть снова и снова.

Советы по приобретению детских компьютерных игр

- Игры должны быть соревновательными, но легкими в игре. Когда в игре слишком трудно выиграть, у детей пропадает желание практиковаться в ней.
- Активные действия должны стимулировать любознательность, поощрять решение задач и вознаграждать за работу мысли. Аркадные игры потеряли свою привлекательность, поскольку действие в них все время повторяется.
- Компьютерные игры должны давать образование таким способом, который не доступен обычным настольным играм или электронным экзаменаторам. Если компьютерная игра просто повторяет традиционные методы обучения, у детей будет очень мало стимулов для игры.
- Цветные движующиеся графические изображения и реалистичные звуковые эффекты усиливают удовольствие от игры; занятия, которые недостаточно привлекательны, резко снижают интерес ребенка к игре.
- Старайтесь найти простой в пользовании интерфейс с игрой. Игры, которые требуют от играющих знания сложных команд или чтения руководства, будут только пылиться на полках. Падающие меню, устройства управления курсором для указания/стрельбы и минимальное пользование клавишными командами помогают интуитивным действиям в игре.
- Некоторые дети любят состязательные игры; другие находят состязательность слишком неприятной для себя. Программы, которые предлагают дополнительные таймеры, сеансы неограниченно продолжающейся практики и несостязательные режимы игры, повы-

шают уверенность и позволяют детям устанавливать в игре свои собственные правила.

- Будьте готовы к приобретению более одного программного пакета. Дети предпочитают разнообразие,а не компьютерную диету и желают новых игр, даже если старые все еще доставляют им многие часы удовольствий.

С учетом всех этих советов мы приводим перечень самых лучших программ для детей: это выдающиеся игры и они получают высокие оценки за образовательный уровень и простоту в пользовании. Многие из этих игр доставляют удовольствие детям всех возрастов, что делает их прекрасным средством для занятий. Если вы хотите найти полные шуток электронные забавы, которые еще и обучают, вы попадете в рай для любителей игр.

Все эти программы должны захватить сердца и умы даже самых преданных ветеранов аркадных видеоигр-автоматов.

Arachnophobia («Паукобоязнь»)

.Walt Disney Software
512K IBM PC/Tandy и совместимые; 8 МГц AT или более быстрые; 640K совместо с Sound Source
EGA/VGA/MCGA
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: подбор пары число-символ; малоконтрастная печать
Возраст: 10 и старше

Что особенного в этой игре

Игра доказала свою привлекательность для детей, и мы решили включить ее в этот раздел вместо раздела действие/аркады. В любом случае, мы знаем, по крайней мере, одного д-ра философии, который зарабатывает на жизнь тем, что смотрит и играет в компьютерные игры с детьми, и игру «Паукобоязнь» он очень рекомендует.

Подсоедините недорогие периферийные устройства Sound Source фирмы Disney к параллельному порту вашего компьютера, и вы услышите настоящие звуки вроде хруста, издаваемые живыми существами, компьютеризированный человеческий голос и мрачное музыкальное сопровождение. Устройство Sound Source настолько эффективно, что даже после того как вы закончите игру, вы будете внимательно рассматривать подозрительные пятна на стене. «Паукобоязнь» представляет собой классическое аркадо-подобное развлечение как

для детей, так и для взрослых. Эта игра имеет небольшую образовательную ценность, но очень весело в нее играть.

Краткое описание игры

В этой игре, которая переделана в развлекательную программу из одноименного фильма, ядовитые восьминогие создания свободно разгуливают. Играющие становятся Делбертом МасКлинтоком, выдающимся асом-уничтожителем. С помощью джойстика или клавиатуры вы управляете передвижениями Делберта и боевой техники его команды «Контроль за нападением пауков» по семи осажденным насекомыми городам, выполняете боевые задачи по поиску и уничтожению опасных насекомых.

Найдите Королеву-паука, затем уничтожьте ее, и вы сможете перейти в другой город. Только крепкая доза инсектицида Toxi-Mox или струя пламени из огнемета сможет уничтожить это суперсоздание. Стоит вам получить один укус, и вы направитесь в небо к большому пауку-самцу.

Серия Carmen Sandiego («Кармен Сандиего»)

Broderbund Software

IBM PC/Tandy и 100%-совместимые; Hercules, CGA, EGA, VGA (Delux «World»)

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: поиск слова в руководстве

Возраст: различный (для разных игр)

Что особенного в этой игре

«Кармен Сандиего» - одна из самых популярных героинь в истории игр для персональных компьютеров. С 1985 года, когда фирма Broderbund впервые выпустила эту даму в жизнь на экраны персональных компьютеров, дети постоянно ищут эту неуловимую «знатную даму» международных воров. На сегодняшний день имеется пять программ «Кармен Сандиего»; всего же было продано около 5 млн. копий. Сейчас эта таинственная владычица преступного мира имеет свое собственное место в утренней субботней телепрограмме.

Дети любят «Кармен Сандиего», потому что эти программы очень забавны; родители и учителя обожают «Кармен», так как программа

обучает и одновременно развлекает. Правила игры и ее цели от пакета к пакету остаются в основном одними и теми же, но преступления, ключи к разгадке, подозреваемые и образовательная часть меняются с каждой новой версией. Некоторые части особое ударение делают на географии; другие выделяют историю, политику и культуру. Богатая цветом графика и очень забавные звуковые эффекты побуждают ребят вновь и вновь запускать эту игру. Каждая из программ этой серии достойна награды.

Краткое описание игры

Играющие начинают каждую игру как инициативные новички в Детективном Агенстве, расположенном в Сан-Франциско. Им поручено расследовать случай, когда обворожительная Кармен или один из ее мошенников из V.I.L.E («Международной Злодейской Лиги Зла») крадут ценный знак или национальное сокровище. Сыщики должны выследить вора, получить ордер на арест и схватить преступника, уложившись в отведенное время. В результате опроса свидетелей и расшифровки информации относительно личности вора и путей его следования, играющие получают достаточно данных для разгадки случая. Каждая из программ отличается наличием ценного справочника, помогающего оценить значение ключей к разгадке. Игры становятся более привлекательными по мере того, как детективы набираются опыта, и активно протекающее действие не дает скучать.

Where in the World is Carmen Sandiego?
(«В каком месте мира находится Кармен Сандиего?»)

Возраст: 8 лет и старше

Это - первоначальное название игровой программы «Кармен». В ней Кармен и ее бессовестные прихвостни прячутся в одном из тридцати городов, разбросанных по всему миру. Детективы используют свою «Официальную Карту Интерпола» для установления страны и определения городов. Они консультируются в World Almanac («Всемирном Альманахе») и в Book of Facts («Книге Фактов») вместе с Криминальным Компьютером агенства Acme для нахождения разгадки и поимки вора.

Имеется также версия «Delux» для этой программы по более высокой цене. Это та же игра, но с графикой VGA высокого разрешения; переведенные в цифровую форму фотографии, поддержка звуковой платы (Roland, SoundBlaster, AdLib, PS/1, Tandy) и новый интерфейс придают ощущение совершенно новой игры. Версия Delux для

игры требует процессора 286 с частотой 10 МГц, 640K памяти и жесткий диск.

Where in Europe is Carmen Sandiego? («В каком месте Европы находится Кармен Сандиего?»)

Возраст играющих: от 8 и старше

Кармен и ее «специалисты-преступники» занимаются грабежом в крупных государствах Европы. Наемные агенты Агенства Acme используют атлас Concise Atlas of Europe (автор Rand McNally) для расшифровки загадок и выслеживания подозреваемых. Детективы получают доступ к информации относительно цветов национальных флагов, денежных знаков и основных языков каждой из стран, имеющихся в базе данных. Когда играющие установили преступника, они могут получить ордер на арест от Компьютера Криминальной Лаборатории Интерпола.

Where in the USA is Carmen Sandiego? («В каком месте США находится Кармен Сандиего?»)

Возраст: от 8 лет и старше

Участники совместной пирушки с Кармен доставляют ее в США. Большая настенная карта и справочник USA Travel Guide («Руководство по путешествию в США») (автор Fodor) помогают играющим схватить преступников. Детективы проезжают по всем 50 штатам и Округу Колумбия, допрашивая свидетелей и собирая улики. В процессе поиска они узнают интересные факты из географии штатов, их истории и культуры.

Where in Time is Carmen Sandiego? («В каком из времен находится Кармен Сандиего?»)

Возраст: 12 лет и старше

Кармен и ее шайка обманщиков крадут машину времени для путешествия во времени туда и обратно между 400-тым г.н.э. и 1950-м годом. Дети могут получить консультацию в New American Desk Encyclopedia («Новая американская настольная энциклопедия») для выяснения улик, выявления преступника и нахождения места, где скрывается вор (58 разных мест). По пути они узнают интересные факты о городах, странах, языках и истории.

Where in America's Past is Carmen Sandiego? («В каком из прошлых времен Америки находится Кармен Сандиего?»)

Возраст: 12 лет и старше

Кармен и ее банда злоумышленников и хулиганов путешествуют назад и вперед в промежутке времени продолжительностью в 400 лет в прошлое Америки. Воры могут спрятаться в одном из 55 мест во времени и пространства. Справочник What Happened When: A Chronology of Life and Events in America («Что и когда случилось: хрогология жизни и событий в Америке») (Автор - Гордон Кэрат), а также база данных Компьютера данных по преступлениям предоставляют ценный справочный метариал, чтобы помочь играющим изучать факты из местной истории, культуры и о том, когда и при каких условиях каждый из штатов вступил в США.

Designasaurus II («Дизайнзавр»-II)

Britannica Software Inc.

512K IBM PC/Tandy и совместимые; рекомендуется джойстик

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: кодовое колесо

Возраст: 5 лет и старше

Что особенного в этой игре

Большинство детей очаровано динозаврами. Динозавры были большими и очень тяжелыми существами. Динозавры не чистили зубы каждый день и не содержали в чистоте свои комнаты; они также выглядели очень спокойными, из них получились бы мирные домашние животные.

«Дизайнзавр»-II содействует чтению и стремлению к исследованиям, обучая детей в забавном виде одновременно множеству фактов о динозаврах. Игра содержит файлы данных и графики о десяти доисторических гигантах, включая аллозавров, анкилозавров и даже популярных Tyrannosaures rex (тиранозавров). Даже самые маленькие могут распечатать на принтере картинки как реальных, так и воображаемых «дино»-созданий.

Краткое описание игры

Отправляйтесь назад во времени в эпоху динозавров с этим много-активным пакетом фирмы Britannica. В режиме Exploration («Изучение») маленькие палеонтологи используют электронное обучающее руководство для конструирования настоящих динозавров или оригинальных существ из частей реальных животных. (Да, это набор для конструирования динозавров!) Они могут телепортировать своих животных назад во времени в определенные геологические и климатические периоды, чтобы посмотреть, насколько хорошо они там будут жить. Динозавры должны есть, пить, отдыхать, отражать атаки врагов и воспроизводить потомство, для того чтобы выжить.

В режиме Adventure Game («Игра с приключениями») ученые едут с миссией возвратить украденные «генетические отпечатки». Доктор Макс фон Фузион рассыпал эти «отпечатки» по геологическим эпохам. Играющие получают специальную награду, если они найдут некоторые или все пропавшие кусочки.

The Manhole/Cosmic Osmo («Колодец/Космический Осмо»)

Activision

IBM, Tandy и совместимые (10 МГц или быстрее); 640K, жесткий диск, EGA/VGA/MCGA, Roland, AdLib, SoundBlaster. DOS 3.0 и выше; Microsoft Extensions 2.1 или выше, рекомендуется мышь или джойстик. Версия CD-ROM требует дисковод для компакт-дисков. 1-МБ Macintosh или более поздний; версия CD-ROM требует Macintosh-совместимый дисковод компакт-дисков, способный поддерживать выход звуковой частоты для компакт-дисков

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Что особенного в этой игре

Путешествие становится действительно наградой, если дети посещают зачаровывающие фантастические миры Колодца Космик Осмо. Исследование состоит не только в том, как вы играете в эту игру, оно само - игра. Путешественники на своем пути встречаются с хозяином, имеющим обаятельный характер. Эти очень веселые программы делают особое ударение на любознательности, а не на мастерстве. Каждая из программ отличается особым подбором звуковых и визуальных сюрпризов. Названия этих программ также находятся среди первых развлекательных изделий для перевода на формат CD-ROM

(компакт-дисков), и эти версии содержат больше мест для посещения, чем их родные братья на дискетах.

Самые маленькие (и, конечно, взрослые) исследуют воображаемые электронные страны чудес с прекрасным видом и звуками, указывая и выбирая интересные объекты на экране. Программа доставляет часы удовольствия, причем никакой таймер не прерывает игру своим сигналом, не показывается никакой счет и нет окончания в связи с выигрышем. Визитеры следуют своим собственным темпом. Пользовательский интерфейс настолько дружественный, что даже дошкольники могут сами справиться с ним.

Краткое описание игры

Дух «Алисы в Стране Чудес» живет в этой действительно оригинальной игре. Не пересказывая классический сюжет, она содержит характеры и ситуации, свободно переносимые из книги; ощущения, действительно, подсказывают, что вы - в Стране Чудес. Карабкаетесь по бобовому стеблю в замок на небе или опускаетесь в колодец, чтобы иследовать подземный мир потонувшего корабля. Встречаются дюжины необычных характеров и переживается несколько веселых приключений. Вроде бы ничего на первый взгляд. Почти все на экране делается так, чтобы доставить наслаждение, развеселить или развлечь.

Прыгайте на борт «Осмобиля», чтобы пережить приключения исследования космоса, которые вы никогда не забудете. Вы «смело идете» туда, где никто из людей или же инопланетян не был до сих пор, путешествуете по планетам, которые выглядят очень странно - как сыр, овощи и рыба. Каждый предмет или лицо, который вы укажете, говорит или делает что-нибудь или ведет вас куда-нибудь. Магнитофоны играют музыку, выключатели включают и выключают электрический свет, цветы растут и тыквы отрыгивают. Немножко терпения и удачи - и вы сможете встретить самого великого Осмо!

Серии McGee («МакГи»)

Lawrence Productions

512K IBM PC/Tandy и 100%-совместимые; Macintosh 1 МБ

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Возраст: от 2 до 6 лет

Что особенного в этой игре

«МакГи» - рано развившийся дошкольник. В каждом приключении он приглашает играющих исследовать другую часть интересного мира, в котором он живет. Дети направляют движения МакГи, указывая места на экране с помощью мыши и выбирая картинки-символы внизу экрана. Богатая цветом оживленная графика и реалистично переведенная в цифровую форму человеческая речь являются хорошим подкреплением.

Каждая программа из этой серии - чудесная работа, которая вводит ребят, не умеющих читать, в чудесный мир персонального компьютера. Не нужно читать никаких инструкций и не надо запоминать какие-либо клавиатурные команды. Интерфейс - настолько дружественный, что даже двухлетки смогут играть лишь под незначительным наблюдением.

Краткое описание игр

McGee («МакГи»)

Дети встречают МакГи дома ранним утром. Детишки сопровождают его, когда он идет по дому, играя с игрушками в своей комнате, чистя зубы, проползая под ковром, бросая кость собаке и делая еще много чего другого. Зрители подсказывают МакГи, что ему делать, выбирая картинки-символы.

Katie's Farm («Ферма Кэти»)

МакГи посещает ферму своей кузины Кэти и приглашает зрителей идти с ним. Дети садятся в игрушечную лодочку на пруду и веселятся в парке. МакГи играет с черепахой, прячущейся в траве, крепко обнимается с цыплятами в доме у курицы и скачет на лошади. Кэти кормит цыплят и оставляет молоко в соске для амбарных котят. Дети могут путешествовать по ферме не один раз, а картинки-символы при этом вызывают разные оживленные экраны и звуковые эффекты.

Fun Fair («Веселая Ярмарка»)

Родители берут МакГи и его лучшего друга Тони в парк. Ребята играют на площадке для игр, наблюдают за жонглером, общаются с клоуном, слушают музыкантов и наслаждаются освежающим мороженым. Цифровая речь, графика с детально выполненной анимацией

и подлинные звуковые эффекты объединены вместе и делают занятия в парке очень похожими на реальную жизнь.

Number Munchers («Глотатель Чисел»)

MECC Software
512K IBM PC и совместимые; 1 МБ Macintosh и более поздний
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует
Возраст: от 8 лет до взрослых

Что особенного в этой игре

Пробуждайте в детях желание дружить с математикой с помощью этой похожей на аркаду Pac Man фантасмагорию фирмы MECC. «Глотатель Чисел» поясняет, что такое кратные числа, множитель, простые числа, равенство и неравенство. Специальные опции позволяют пользователю подстроить под себя действия, выбрать диапазон чисел и установить уровень трудности. Игра очень забавна, и дети не замечают, что это очень мощное средство обучения, которое развивает практические математические навыки.

Краткое описание игры

Дети передвигают по электронной игровой доске дружелюбного подвижного Глотателя, хватающего числа, которые подходят к правилу или величине, показанной в верхней части экрана. Играющие зарабатывают очки за каждое правильно выбранное число, которое они «проглатывают». Они теряют Глотателя, если он съедает неправильное число или же если он соприкасается с ужасным Troggle («Троглем»). Игра заканчивается, когда вся «еда» для Глотателя кончается. Десять самых больших сумм очков занимают «позиции чести» в «Зале Славы» Глотателя.

Oregon Trail («Орегонский След»)

MECC Software
256K IBM PC/Tandy и совместимые; 1 МБ Macintosh Plus или более поздние его варианты
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: MS-DOS - нужно играть с оригинальной

дискетой; Macintosh - защита отсутствует
Возраст: с 10 лет до взрослых

Что особенного в этой игре

Игра представляет собой самую лучшую компьютерную имитацию. Эта историческая имитация для решения задач основана на реальных счетах из дневников или исторических документов. Богатая цветом анимированная графика с подлинными историческими памятниками делает события очень реальными. Игра предоставляет большие возможности для детей пережить яркую жизнь и времена путешественников середины XIX столетия.

Краткое описание игры

Играющие становятся предприимчивыми пионерами, путешествующими по стране в закрытых повозках в 1848 году. Чтобы выиграть в этой игре, ребята должны придумать успешные стратегии для выживания на их тяжелом 2000-мильном пути от Индепенденс, шт. Миссури, до плодородной долины Уилламет, шт. Орегон.

Путешествующие встречают на своем пути интересных людей, торгуют для пополнения запасов, охотятся для еды и храбро встречают вероломные речные переправы. Путешествие полно неожиданных и опасных событий. Играющие не всегда выигрывают, но даже если и выигрывают, они вполне могут играть снова, поскольку игра никогда не повторяется.

Playroom («Комната для игр»)

Broderbund Software
512K IBM PC/Tandy; 1 МБ Macintosh Plus или более поздние его варианты
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: дети решают загадку на экране, обращаясь к листу с напечатанным ответом
Возраст: от 4 до 8 лет

The Treehouse («Дом на дереве»)

Broderbund Software

640K IBM PC/Tandy и совместимые, требуется жесткий диск; 1 МБ Macintosh Plus или более поздние для монохромного экрана, 2 МБ Macintosh для цветного экрана

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: дети решают загадку на экране, обращаясь к листу с напечатанным ответом

Возраст: от 5 до 9 лет

Что особенного в этой игре

Все дети любят исследовать вещи, и открытие - это один из самых простых и наиболее эффективных форм обучения. Открытие может быть также и очень забавным.

Эти новаторские программы сочетают в себе имеющее открытую форму исследование с интерактивной игрой, для того чтобы обучать детей различным приемам. Ребята изучают интересные предметы в детской игровой комнате или в доме на дереве, просто указывая на предметы на экране и выбирая их. Некоторые из этих предметов служат как пропуск к исследованию, раскрывая спрятанные игры, в которые дети могут играть на нескольких уровнях трудности. Интересные звуковые эффекты и детальная анимированная графика усиливают положительные стороны программ. Обе программы обеспечивают привлекательные электронные возможности для наполненного шутками и основанного на фактах развлечения.

Краткое описание игр

Playroom («Комната для игр»)

Возраст: от 4 до 8 лет

Дружелюбная Энергичная Мышь приглашает ребят исследовать детскую комнату для игр, в которой на шести интересных занятиях с помощью развитой анимационной графики любознательные ребята рано обучаются нескольким важным умениям. Игры делают особое ударение на узнавание букв, счет, сложение, вычитание, владение клавиатурой и на то, как говорить о времени. Дети могут «рисовать» электронные картинки и печатать копии своих творений для раскрашивания.

The Treehouse («Дом на дереве»)

Возраст: от 5 до 9 лет

Дети встречаются с товарищем по играм дружелюбным опоссумом и исследуют интересные игрушки в доме на дереве. Занятия закрепляют умения в математике, языке, искусствах, науке и музыке. Кроме того, дети могут использовать цветной мел для рисования на электронной классной доске или вызывать мышкой календарь для изучения исторических фактов.

Super Solver Series *(«Серия Супер-Решателя»)*

The Learning Company
512K IBM PC и совместимые; 640K Tandy
EGA/VGA/MCGA/Tandy/Hercules
ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует
Возраст: разный (см. ниже)

Что особенного в этих играх

В этой развлекательной серии игр, полных действия и приключений, ребята состязаются в остроумии с Морти Максвеллом, имеющим дурную славу Мастера Проделок. Все игры - превосходные примеры сильной поддержки обучения. Каждая программа предоставляет различные игровые соревнования, одновременно делая особое ударение на конкретный вид полезных умений. Многоцветные графические анимации, забавные звуковые эффекты и аркадо-подобные шуточные действия стимулируют желание детей играть. Дети получают удовольствие, одновременно тренируя свои способности в математике, чтении и решении задач.

Краткое описание игр

Challenge of the Ancient Empires! («Испытание сил в Древней Империи!»)

Возраст: от 10 лет до взрослых

Древние сокровища лежат в пустыне, погребенные под песком, в похожих на лабиринт пещерах. Играющие должны использовать стратегию и приемы критического мышления, для того чтобы обнаружить эти бесценные остатки древности, прежде чем Морти Максвелл за-

хватит их для своей частной коллекции. Нужно решить множество логических задач, преодолеть трудные препятствия и обойти опасных существ, прежде чем можно будет победить Максвелла.

Midnight Rescue! («Полночное Спасение!»)

Возраст: от 8 до 11 лет

Морти Максвелл угрожает сделать так, чтобы Школа Шейди Глен исчезла, если играющие не найдут его до полуночи. Супер-Решатели собирают информацию и факты и решают головоломки, чтобы определить личность Мастера Проделок.

Outnumbered! («Численно превосходящие!»)

Возраст: от 7 до 14 лет

Супер-Решатели должны найти Морти Максвелла до полуночи, иначе тот украдет телевизионную станцию Шейди Глен. Играющие ищут станцию, собирая улики, решая математически задачи и разгадывая секретный код, для того чтобы обнаружить убежище. Вмешиваются и злые роботы, затрудняя игру.

Ничего хорошего от Морти Максвелла ожидать нельзя. Теперь он крадет магическую корону Горы Сокровищ и использует ее, чтобы собрать золото из горы в одну кучу. Играющие могут отыграть назад корону только в том случае, если они найдут спрятанные сокровища. Для того чтобы найти сокровища, они должны собрать сведения и ответить на вопросы эльфов.

Mixed-Up Mother Goose («Растерянная Матушка Гусыня»)

Sierra On-Line

512K IBM PC/Tandy или совместимые; 8 МГц или быстрее; рекомендуется жесткий диск;

EGA/VGA/MCGA/Hercules; поддерживает Roland MT-32, AdLib, GameBlaster, SoundBlaster, Tandy, IBM и другие музыкальные синтезаторы. Для версии CD-ROM требуется дисковод компакт-дисков

ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ: отсутствует

Возрат: 4 года и старше

Что особенного в этой игре

«Растерянная Матушка Гусыня» - очаровательная игра с приключениями для маленьких детей - типа мини-King's Quest («Поиски Короля») без насилия и головоломок. Это не должно удивлять, поскольку создателем этой игры была Роберта Уильямс, которая была и автором игры «Поиски Короля». Дети взаимодействуют с созданиями из многих сказок, предпринимают поиски, изучают детские стишки, узнают слова и учатся тому, как читать карту. Темп игры неторопливый, и мир «Матушки Гусыни» - богатый цветом и полон музыки.

Это восхитительная и обаятельная игра для маленьких детишек. Мышь или джойстик могут оказать очень большую помощь при передвижениях по экрану.

Краткое описание игры

Играющие пользуются джойстиком, клавиатурой или мышью для путешествия через фантастическую страну «Матушки Гусыни». Они охотятся за разбросанными случайным образом предметами, которые они должны вернуть их полноправным владельцам (например, овец - Бо Пипу, нежирное мясо - Джеку Спрату или же «Таффит» - Мисс Маффит). Цветная карта королевства не позволяет детям потеряться.

Нужно распутать 18 запутанных стишков, включая такие любимые во все времена, как Mary Had a Little Lamb («У Мэри был маленький ягненок»), The Old Woman Who Lived in a Shoe («Старушка, которая жила в башмаке») и Peter Peter Pumpkin Eater («Петер, Петер - Тыквы Любитель»). Каждый раз, когда малыши встречаются со стишком, они слышат мелодию этого стишка. Слова стишка появляются на экране вместе с анимационным представлением. «Растерянная Матушка Гусыня» - это несколько часов развлечения в фанстастическом мире, и это самый прямой путь для привлечения ребят к компьютеру.

Прочие детские компьютерные игры, достойные внимания

Berenstain Bears JigSaw («Ножовка Мишки из Беренстейна»)

Britannica Software

Возраст: от 4 до 7 лет

Утренние субботние мультфильмы оживают вместе с очаровательными загадками Мишки из Беренстейна. Разделите картинки на 8, 15, 40 или 6 частей. Вы сможете затем создать свои собственные экраны для загадок наподобие пакетов PC PaintBrush или DeluxPaint. Эта программа может доставить удовольствие всей семье.

BushBuck Charms, Viking Ships and Dodo Eggs («Талисманы Кустарникового Самца, Корабли Викингов и Яйца Дронта»)

PC Glove, Inc.

Возраст: от 9 до 14 лет

Эта быстропротекающая, наполненная действием географическая игра заставляет играющих предотвратить кражу мерзким и отвратительным Отто фон Шлинкенратом бесценных культурных сокровищ мирового значения. Дети путешествуют вокруг света в поисках ценных памятников древности. По пути они изучают интересные исторические, политические, экономические и географические факты. Эта программа, полная головоломок для решения, является приятным дополнением к серии о Кармен Сандиего.

Dr. Know-It-All's Inner Body Works («Как работают внутренние органы д-ра Знаю-Все»)

Tom Snyder Productions

Возраст: от 9 до 12 лет (версия Junior); от 13 до взрослых (версия Senior)

Вместе с этой превосходной биологической имитацией отправляйтесь в фантастическое путешествие по человеческому телу. Режим Study («Изучение») отсылает играющих в различные области тела, где они узнают о системах органов и их работе. Режим Game («Игра») заставляет играющих искать ключи к загадкам и проходить к различным «горячим точкам» тела. Выигравшие могут заработать в награду «Платиновую Поджелудочную Железу»!

DuckTales: The Quest for Gold («Утиные Истории: Поиски Золота»)

Walt Disney Software

Возраст: от 8 лет до взрослых

Выживание - суть этих наполненных активным действием электронных приключений, созданных фирмой Disney Software. Не очень воспитанный Флинтхарт Гломгоулд предлагает Скруджу МакДаку соревноваться за учрежденный журналом «Дайм Мэгэзин» «Приз Утки Года».

Играющие присоединяются к богатому МакДаку, его племянникам Хьюи, Девью и Луи и встречаются с большим количеством эксцентричных героев в шести опасных действиях, когда они пытаются выиграть состязание за золото у Гломгоулда.

Kid Pix («Детский Рисунок»)

Broderbund Software

Возраст: от 3 до 12 лет

Вы можете освободить творческую активность детей с помощью программного пакета для рисования, который отличается самыми, бросающимися в глаза, специальными средствами для рисования, когда-либо украшавшими экран компьютера. Буквы говорят, рисовальные кисточки покрываются пузырьками, и Ластик-Пугало кричит «Ох, нет!» или «Оопс!» Ребята делают наброски или выбирают готовые художественные объекты из библиотеки форм для печати на экран. Эта удивительная программа обеспечивает несколько часов удовольствия без порчи красок и расплескивания воды. «Детский Рисунок» - фактически это не игра, хотя вполне может ею быть.

New Math Blaster Plus («Новый Математический Бластер Плюс»)

Davidson and Associates

Возраст: от 6 до 12 лет

Злые инопланетяне загрязняют космическое пространство. Дети должны выловить мусор и доставить его в центр рециркуляции. В процессе игры они узнают основные математические факты и учатся навыкам по решению задач. Этот программный пакет объединяет в себе анимационную графику с классическим аркадным развлечением «упражняйся и стреляй», спроектированные так, чтобы сделать математику приятным приключением. Игра включает в себя сложение, вычитание, умножение, деление, дроби, десятичные числа и проценты на шести уровнях трудности.

Reader Rabbit («Кролик-Читатель»)

The Learning Company

Возраст: 3-7 лет

Эту игру обязательно нужно купить для детской библиотеки компьютерных программ. Интересная в игре, она обучает детей более чем двумстам трехбуквенным словам. Дети учатся узнавать буквы, создавать цепочки из букв и называть по буквам ярлычки-картинки. Игра, развивающая память, побуждает играющих (и взрослых в том числе) искать сочетающиеся пары слов, картинок, комбинаций картинка-слово и картинка-буква.

ГЛАВА 15.

СОЕДИНИТЬСЯ ДРУГ С ДРУГОМ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ: ИГРЫ «ОН-ЛАЙН»*

Очень многие ошибочно считают, что все компьютерные игры приходят к нам на дискетах, плотно упакованных в красивые пакеты. Фактически, весь обширный мир компьютерных игр доступен и по телефону.

Эта категория игр известна как «он-лайн» и включает в себя игры, которые имеются в больших коммерческих «он-лайн»-сетях и во многих локальных сетях типа «доска объявлений» (bulletin board system - BBS). Все, что необходимо для игры «он-лайн» - конечно, кроме вас и вашего компьютера - это модем и ваша кредитная карточка.

Эта глава посвящена общенациональному обслуживанию «он-лайн» в США. Это не значит, что мы пренебрегаем местными сетями BBS (которых тысячи), многие из которых предлагают несколько видов игр. Просто это означает, что игры общенационального уровня услуг - хороший индикатор видов и стилей, которые вы найдете в сетях BBS.

Для того чтобы выяснить, какие услуги имеются там, где вы живете, просмотрите местные публикации по компьютерам, которые часто содержат такие перечни. Кроме того, посмотрите в книге Dr.File Finder's Guide to Shareware (автор Mike Callahan и Nick Anis - Osborne McGraw-Hill), которая содержит большой список сетей BBS, имеющихся в США и Канаде.

---

* Примечание: в этой главе дано описание системы организации компьютерных сетей «он-лайн» в США. Мы включили в данную книгу перевод этой главы без сокращений, рассчитывая на то, что опыт организации и эксплуатации системы сетей «он-лайн» в США поможет созданию подобных сетей в России.

Что такое игра «он-лайн»?

Игра «он-лайн» - такая игра, в которую вы играете, соединив свой компьютер с другим компьютером, расположенным в другом месте. В некоторых играх этого типа вы просто сообщаете компьютеру, что вы хотите делать, и компьютер на другом конце выполнит всю необходимую работу; другими словами, вы должны запустить на своем компьютере программу, называемую front-end («начало-конец») и созданную специально для той игры, в которую вы хотите играть. Вы сообщаете программе, что вы хотите делать, она связывается с расположенным на расстоянии компьютером, и они обмениваются между собой решениями, принимаемыми в ходе игры.

Игры «он-лайн» поступают к нам в двух формах: для единственного играющего и для нескольких играющих. Игры для единственного играющего просто «стравливают» играющего с созданными компьютером монстрами (или кем-либо наподобие их) или требуют от играющего решения головоломок. Решение головоломок и защита от монстров помогают играющему подниматься на более трудные уровни игры. В типичном случае, игры для единственного играющего имеют такое завершение, которое для своего достижения требует затрат длительного времени, но это вполне определенный конец игры. С этой точки зрения играющий может выбрать для себя вновь ту же самую игру или же перейти к другой игре.

Игры для нескольких играющих предоставляют вам дополнительные переменные в виде игры в одной команде с другими играющими или же против них. В этом случае играющие в игру берут на себя новые роли, или «другое Я». Этот ролевой аспект усиливается благодаря тому факту, что много людей играют вместе с вами в одно и то же время: например, самый тихий работник, имеющий дело с цифрами, из штата Небраска становится «Эротичным Варваром»; из недооцененного по достоинству менеджера средней руки получается «Капитан Скай, Воздушный Ас»; и владелец домашнего бюро, размещенного в чулане, - это уже «Киберхулиган» с Альфа Центавры VII, межгалактический наемник и «путешественник» по сетям данных.

Люди знали, как играть в игры с многими играющими, уже в течение многих лет, не скучая и продвигаясь вперед, и к этим играм постоянно добавляются новые черты. Стремление победить монстров, одолеть оппонента в воздушном бою во Второй мировой войне и исследовать что-либо «вместе с другими играющими» - вот что тянет людей в мир игр «он-лайн» - это одновременно и отрешение от реальности и путь общения с людьми со всего мира.

Игры «он-лайн» могут быть разделены на те же жанры, что и прочие игры для персонального компьютера, хотя не все из них присутствуют в условиях «он-лайн». В настоящее время имеются следующие виды таких игр:

Имитаторы войн/стратегий

Имитаторы спортивных состязаний
Сражения в воздухе/в космосе
Сражения на суше/на море
Ролевые приключения/фантазии
Салонные игры
Игры аркад/действий

Большинство коммерческих сетей «он-лайн» предоставляет игры по крайней мере этих категорий. Более крупные сети предоставляют и более широкий список таких игр.

Немного истории

Игры «он-лайн», в некотором смысле, существовали уже на больших универсальных компьютерах, поскольку люди могли входить в эти компьютеры с терминала, расположенного в комнате по соседству, так как на этих компьютерах тоже имелись игры. Многие фирмы и университеты стремились удалять игровые программы из своих систем либо разрешать доступ к ним в нерабочие часы, так чтобы студенты и сотрудники могли работать, а не тратить бесконечно много времени на игры.

Ранние игры создавались как тесты для различных компьютерных систем или как эксперименты в программировании, проводимые в поздние часы. Первая игра «он-лайн» для многих играющих, названная Maze («Лабиринт»), была разработана в Массачусетском Технологическом Институте (МТИ) в Группе Динамического Моделирования Технологий. Эта несовершенная игра с применением графики позволяла играющим бродить по лабиринту, стреляя друг в друга. Отдельным игрокам предоставлялся вид лабиринта, чтобы их комьютеризованные «личности» могли видеть, как они перемещаются по нему. По мере того, как играющие двигались по лабиринту, окружающие условия менялись, и вид лабиринта подвергался изменениям.

С созданием в 1970 году сети ARPAnet научно-исследовательские отделы по всей стране могли пользоваться информацией в режиме разделения времени - конечно, и той информацией, которая включала игры. Trivia («Подробности») - соревнования типа «можете ли вы достигнуть этого уровня» для любителей детализаций - была второй игрой «он-лайн», которая привлекла широкое внимание. В отличие от «Лабиринта», в нее можно было играть в сети, а не ограничиваться только той группой, которая могла войти в компьютер через компьютеры или через «глупый» терминал, непосредственно соединенный с большим компьютером с помощью проводных линий. Игра Trivia первоначально была разработана в ходе выполнения исследовательского проекта как тест для системы базы данных.

В начале 1977 года были созданы приключенческие игры для единственного играющего, где играющий мог бродить по темнице или в каком-нибудь мире, пытаясь решить головоломки и продвигаться дальше к завершению игры. Первая из таких игр, Adventure («Приключение»), настолько взволновала своих создателей - Группу Динамического Моделирования из МТИ, что, как только игра была завершена (в конце мая), они сразу же задали себе вопрос, что же делать дальше. «Приключение» привело к разработке прототипа, который позже стал называться Zork («Зорк»).

«Зорк» вырос в сложную игру с многими головоломками, в которую жадно играли те, кто был подсоединен к сети ARPAnet. В конце 70-х годов «Зорк» был переведен на язык Фортран фирмой Digital Equipment Corporation (DEC) и получил имя Dungeon («Темница»). Эта игра затем стала распространяться вместе с компьютерами фирмы DEC. Студенты, которые первоначально создали «Зорк», уже закончили обучение и решили создать свою компанию, названную Infocom, которая затем разработала версию «Зорк» для рынка домашних компьютеров.

В этот период имелись не только игры приключенческие, аркады или типа «Подробностей», но и игры стратегические и соревновательные для многих игроков - такие как Empire («Империя»), которая «стравливала» в борьбе за первенство многих играющих. Из этих ранних игр «он-лайн», впервые созданных в колледжах и университетах, родилась целая индустрия.

В конце 70-х годов в виде коммерческих услуг были представлены первые игры «он-лайн», наиболее значительные - фирмой Source (в конечном итоге приобретенной фирмой CompuServe), которая первая вышла на рынок с играми «он-лайн» для одного играющего, ранее имевшимися только в университетах и в бизнесе. Затем выступила фирма CompuServe Information Service под руководством Билла Лоудена. Наряду с играми, представленными фирмой Source, фирма CompuServe стала продавать и игры для нескольких играющих. В 1981 году фирмой CompuServe на рынок была представлена первая игра для многих играющих «Decwars». Эта игра на тему космических сражений, первоначально разработанная в Университете штата Texac. Эта игра была усовершенствована и позволяла использовать корабли большей величины для исследования обширных космических пространств. На основе этой игры, наряду с игрой, названной Space War («Космическая война»), родилась игра MegaWars («МегаВойны»), позволявшая участвовать в ней огромному количеству играющих; она привела к созданию в 1983 году игры «МегаВойны»-III.

Время проходило, и Лоуден чувствовал, что игры «он-лайн» следовало бы расширить в область фантастических ролевых игр. В конечном итоге он подписал контракт с Kesmai Corporation на создание игры Island of Kesmai («Остров Кесмаи»), которая была выпущена в открытую продажу в декабре 1985 года.

Билл Лоуден покинул фирму CompuServe и образовал в 1985 году фирму GEnie Service, продолжил вложения капитала в «он-лайн»-игры для многих играющих; на рынок фирмой GEnie были выпущены игры Stellar Warrior («Звездный Воин») и Stellar Emperor («Звездный Император»). К этому времени позиции «он-лайн»- игр еще более окрепли - на рынок вступили фирмы America On-line, Prodigy и TSN, которые помогли расширить выбор игр для любого играющего.

Сколько стоит «он-лайн»-игра?

В отличие от игр, которые могут продаваться на дискетах, стоимость «он-лайн»-игр зависит от того, когда, как долго и как часто вы будете играть в нее. Каждая из общенациональных сетей «он-лайн» имеет свою собственную структуру цен: фирмы CompuServ, GEnie и America Online берут почасовую плату, причем по вечерам и в выходные дни недели плата намного ниже, чем в рабочее время недели; фирмы Prodigy берет равномерную помесячную плату; TSN (The Sierra Network) использует оба способа оплаты в зависимости от того, где вы проживаете. С другой стороны, имеются исключения, которые будут отмечены.

«Он-лайн»-игры, достойные внимания

Большинство «он-лайн»-игр, имеющихся на сегодня, предоставляются коммерческими информационными организациями. Из них большая часть предоставляется фирмами CompuServe, GEnie и America On-line (Quantum); однако растет и фирма Prodigy, а фирма The Sierra Network, созданная только в мае 1991 года, оказалась уникальной в области «он-лайн»-игр.

Далее приводится обзор тех программ, что имеются сейчас на рынке «он-лайн»-игр.

Фирма CompuServ

Фирма имеет большое количество «он-лайн»-игр почти во всех жанрах. Эти игры играются при обычной для фирмы оплате доступа в 6 долл. в час для скорости доступа 300 и 450 Бод и 12.5 долл. в час для скорости 1200 и 2400 Бод (цены - на 1 сентября 1991 года и в дальнейшем могут быть изменены), дополнительно к ежемесячному взносу в 2 долл. на каждый счет. Играющие часто имеют несколько счетов для доступа в сеть для игр, что позволяет расширить их ассортимент, однако это совсем не обязательно. Обычно игры могут играться на скорости 300 Бод без каких-либо проблем; однако в некоторых случаях игры могут оказаться более привлекательными на более высоких скоростях передачи информации.

Самые большие игры в сети CompuServ - это Island of Kesmai («Остров Кесмаи»), MegaWars I («МегаВойна»-I), YG! и Sniper («Снайпер»). В любое время в течение дня вы сможете найти кого-нибудь, кто играет в эти игры, хотя вечерние часы более популярны.

British Legends («Британские Легенды»)

Что особенного в этой игре

«Британские Легенды» - игра, основанная на английской игре по имени MUD II; она стала первой приключенческой игрой для многих играющих, предоставляемой фирмой. Игра основана на тексте, в котором вы решаете головоломки и исследуете страну для поиска сокровища (или «Т», как оно называется в игре). Каждая часть этого сокровища стоит определенного количества очков, и для их получения вы должны бросить «Т» в болото. Выигрывая очки, вы поднимаетесь с уровня на уровень, чтобы в конечном итоге достичь состояния Wizard («Колдун») или Witch («Колдунья»).

Вы можете оплатить за игру по меньшей мере за 20 минут и что-нибудь успеть сделать. Игра сбрасывается каждые несколько часов, так что вы сможете всегда найти новое сокровище для сброса в болото, если в текущий момент игры его нет.

Краткое описание игры

В основном, нет никаких причин оплачивать игру при настройках модема на скорость более чем 300 Бод, что позволит вам расходовать меньше на оплату вашего игрового времени. Когда вы впервые входите в эту игру, вас спрашивают, какое имя вы бы хотели иметь и какого пола вы желали быть. После выбора вы прибываете в Комнату Анлийского Чаепития; чтобы вступить в Страну, вы можете выйти оттуда в любом направлении. Существует много областей, куда вы можете попасть, прежде чем вам предоставится попытка решить любую из головоломок. «Т» может быть найдено, в то время как вы исследуете Страну.

Стать «Колдуном» или «Ведьмой» не так просто, как это кажется; решение головоломок может оказаться рискованным для вашей жизни. Обычно в «Британских Легендах» есть только два правила: 1) ваш герой должен заслужить сокровище, которое он или она бросают в болото; кроме решения головоломок заработать сокровища можно, оказывая помощь другим играющим в решении головоломок, или

выиграв соревнования по бегу «Колдунами». 2) Всегда слушайтесь «Колдуна» или «Ведьму». Непослушание приказу «Колдуна» может привести к смерти вашего героя и потере всех ваших очков. Это называется FOD - Finger of Death («Палец смерти»).

Помимо решения головоломок вы должны еще и выжить при стремительной атаке убийц. Эти личности собираются убить других играющих. Если вы «убиты» другим играющим, он получит долю ваших очков, которые у вас были к моменту вашей «смерти».

Если вы успешно достигли 102 400 очков, то вы станете «Колдуном», что фактически означает не конец игры, а начало следующей; как «Колдун» вы можете сделать игру более интересной для всех остальных игроков.

Island of Kesmai («Остров Кесмаи»)

Что особенного в этой игре

«Остров Кесмаи», первая фантастическая ролевая игра для многих играющих фирмы CompuServe, - очень сложная игра, в которой могут охотиться и общаться друг с другом одновременно 100 человек. Здесь девять областей для исследования, разделенных на Basic Game («Основную Игру»), Advanced Game («Усложненную Игру») и Underworld («Подземный Мир»). Ваш авангард натравливает вас на созданные компьютером монстры и позволяет вам искать пути самосовершенствования или же получения новых видов оружия. Вы никогда фактически не «умираете» в этой игре; вы либо «воскрешаете» с определенным снижением ваших статистических данных, либо вас посылают в «Подземный Мир» для решения головоломок, для того чтобы возвратиться в другие миры.

Общество, которое прошло через годы развития с тех пор, как появилась игра «Остров Кесмаи», достаточно дружелюбно. Агрессия игрока против игрока неприемлема во всех областях игры и фактически ограничена в «Основной Игре». Вобщем, опытные играющие полезны для вновь прибывших и потратят время, чтобы ответить на вопросы, а также возьмут их на охоту в темницы и другие опасные места. Этот социальный аспект игры - самый привлекательный в ней. Играющие объединяются вместе как в неформальных группах, так и в формализованных организациях, для оказания помощи другим играющим в нахождении предмета поисков, а также в соаместной охоте.

Краткое описание игры

Благодаря особенностям игры «Остров Кесмаи», в нее можно играть легко при установки модема на скорость передачи 300 Бод, тем самым способствуя экономии ваших денег.

В начале игры, первое, что вы должны сделать, это - сформировать характер героя. Все герои - это гуманоиды, причем с различной культурной подготовкой. Как только вы выбрали статистические данные для характера, вам предлагается выбрать борца, мастера военного дела, вора, колдуна или волшебника. Большинство играющих начинает с борца или мастера военного дела благодаря сложности системы сражений. Как только сражение и общее выживание оказывается освоенным, играющие могут идти на создание мастера волшебных дел.

Как только вы вступаете на остров, вы сталкиваетесь с огромным количеством изображений графических символов и текстовой информации. Это изображение - фактически карта вашего общего окружения, включая описания людей, животных и монстров, а также основной информации о вас самих. Экран сложен, и прохождение по каждому пространству сегментов затруднено без созданных играющим карт, которые должны быть получены отдельно в Multiplayer Games Forum Libraries («Библиотеке Форума Игр для Многих игроков»).

Честно говоря, с самого начала эта игра многих отпугивает; однако после некоторого первоначального смущения вы начинаете охоту вместе с другими играющими, и вскоре вам начинают все больше нравиться сражения с созданными компьютером монстрами, а также уход от реальной жизни в то общество, которое было создано на острове.

MegaWars I («МегаВойны»-I)

Что особенного в этой игре

«МегаВойны»-I - быстротекущая игра, посвященная звездным сражениям; в ней могут участвовать до пяти человек с каждой стороны - Coalition («Коалиция») и Empire («Империя»); одновременно могут быть в действии до семи игр. Цель игры - захватить все планеты и разрушить все порты противоположной стороны. Когда какая-либо из сторон не имеет больше места для доков, предназначенных для ремонта космических кораблей, игра заканчивается. Каждая игра длится от 30 минут до 1 часа. Особенно удобно то, что в этой игре не

обязательно играть до победы. Некоторые играют просто для того, чтобы почувствовать волнение от сражения, в то время как другие предпочитают погибнуть, чтобы их команда смогла победить. Если вы в этой игре погибли, вы можете захватить другой корабль и вновь вступить в борьбу.

Краткое описание игры

В игру «МегаВойны»-I можно свободно играть на скорости передачи информации 300 Бод.

Каждая из семи игр слегка отличается от других, для того чтобы учитывать пожелания каждого из играющих. В первых четырех играх каждая из команд начинает с 10 основных баз; имеется 56 нейтральных планет, на которых нужно создать свои базы. Из других особенностей нужно отметить «черные дыры», особые «звездные» ворота (пустоту, в которую нельзя попасть без специального маскирующего устройства), и Archeron («Архерон») - корабль с управлением от компьютера, который может атаковать обе играющие стороны.

Следующие две игры характеризуются наличием простого сражения между командами, имеющими по 10 баз с каждой стороны и 60 нейтральных планет, которые можно захватывать и использовать как места размещения баз. Седьмая игра немного труднее предыдущих; в ней каждая из команд стартует, имея только по пять баз, что затрудняет постановку кораблей в доки и их ремонт. Большинство турниров и важных событий происходит в седьмой игре. По мере того как вы повышаете свое мастерство ведения боя и выживания, вы можете продвигаться в званиях от Cadet («Кадета») до Admiral («Адмирала»), что позволяет вам получить доступ к кораблям более сложного типа.

Sniper! («Снайпер!»)

Что особенного в этой игре

«Снайпер!» - игра с участием пехоты для нескольких играющих. Действие происходит в сельской местности, раздираемой войной Европы в период Второй мировой войны. Это адаптированная копия резидентной (TSR) игры с тем же именем. Каждый играющий командует ротой солдат, действующей в различных сценариях. Вы можете наблюдать за передвижениями неприятеля, забравшись на холмы, покрытые кустарником и низкими заборами, или же вступать в бой с врагом, передвигаясь от дома к дому в маленькой деревне. Если вы

не достаточно осторожны, то можете нарваться на засаду неприятеля. Когда на карте остается только одна группа (рота), подводится итог очкам. Победителем становится играющий с наибольшим количеством очков.

Краткое описание игры

Вступая в игру, вы попадаете в зал, где получаете информацию о различных имеющихся в игре боевых задачах; в игре таких задач две: патрулирование и проникновение в тыл врага; в каждой из них по три игровых сценария.

Цель задачи патрулирования - уничтожение врага. За ранение, вывод из строя и уничтожение солдат противника вы получаете очки. Если ваши солдаты смогут достичь Victory Point Area («Зона Точки Победы») у врага и выжить, вы зарабатываете дополнительные очки. В задаче проникновения в тыл вы пытаетесь пересечь боевые порядки противника, прорваться через «Зону Точки Победы») или сковать действия противника и разрушить его планы проникновения в ваш тыл.

В игру можно играть либо один-на-один, либо одному против управляемого компьютером неприятеля. Каждый из сценариев становится более трудным, по мере того как вы повышаете свое мастерство и повышаетесь в звании вплоть до General («Генерала»). Игра «Снайпер!» - высокотехничная стратегическая игра, требующая много времени для обучения; овладевание мастерством требует очень длительной практики. Имеется режим тренировки, который помогает вам изучить команды и приобрести навыки в ведении боя и принятии стратегических решений. Играть лучше всего на скорости передачи данных 1200 или 2400 Бод из-за необходимости с течением времени постоянно обновлять позиции войск.

YGI!

Что особенного в этой игре

Название игры происходит от первых букв слов «You got it!» («Вы получили это!»). Получили ли?

Эта простая игра для нескольких играющих, подобная телевизионному игровому шоу «Family Feud» («Состязания Семей»). Играющие соревнуются друг с другом каждый в отдельности или же в составе команды для зарабатывания очков и выигрывания. Каждый из играю-

щих по очереди получает возможность ответить на вопрос в надежде, что его ответ совпадет с одним из самых «верхних» трех ответов на Big Board («Большой Доске»). Если это произойдет, вы получите очки, которые будут превращаться в бесплатное игровое время.

Краткое описание игры

Игры начинаются каждые четверть часа. Когда вы входите в игру YG!, вас провожает Doorman («Швейцар») в Lobby («Приемную»). Здесь из играющих формируются команды, перед тем как игра должна начаться. Вообще, вы можете войти в состав команды или же соревноваться один - это игра групповая, но здесь нет команд с постоянным составом.

Обучиться этой игре и играть в нее очень легко. Вопросы меняются от команды к команде и от играющего к играющему одной команды. Играющий вводит с клавиатуры тот ответ, который, по его мнению находится на «Большой Доске». Когда ответ введен, показываются ответы на «Большой Доске». Если ваш ответ - один из трех «верхних» на доске, вы зарабатываете очки; если вашего ответа вообще нет на доске (хотя вы думаете, что ответ на доске - тот же самый, что и ваш), вы можете оспорить это. Если ответ оспаривается, каждый из играющих участвует в голосовании в отношении того, дать вам очки или нет. После игры вы зарабатываете премиальные очки, которые могут быть возвращены вам фирмой CompuServ в виде бесплатного игрового времени.

Прочие игры фирмы CompuServ, достойные внимания

Air Traffic Controller («Авиадиспетчер»)

Аркада/действие

«Авиадиспетчер» - это имитация деятельности и обязанностей реального авиадиспетчера. Ваша задача в каждой игре - безопасно провести самолеты через ваш сектор или до ближайшего аэропорта.

MegaWars III («МегаВойны»-III)

Космическое сражение

Эта игра подобна игре «МегаВойны»-I; добавлена только обязанность управлять планетной экономикой. На старте каждой из войн, продолжающихся четыре недели, высылаются звездные боевые еди-

ницы для организации баз на отдаленных звездных системах и для управления, защиты и наблюдения за ростом мощи этих планет.

BlackDragon («Черный Дракон»)

Приключения

В игре «Черный Дракон» играющие обследуют темницы, чтобы уничтожить отвратительных монстров, набраться опыта и собрать сокровища. По мере того как вы забираетесь глубже в темницы, опасности возрастают, что приводит и к увеличению вознаграждений.

Castle Quest («Поиски в Замке»)

Приключения

«Поиски в Замке» - основанная на тексте игра для одного играющего, в которой вы обследуете странный замок в поисках его владельца. Во время этих поисков вы собираете сокровища и боретесь с опасными существами.

Classic Adventure («Классическое Приключение»)

Приключения

Это версия первоначальной «он-лайн»-игры Adventure («Приключение»). Вы должны обследовать район Colossal Cave («Огромной Пещеры») и разгадать загадки, для того чтобы добиться победы в этой очень старой «он-лайн»-игре.

Enhanced Adventure («Усложненное Приключение»)

Приключение

Это - расширенная версия игры «Приключение», в которой вы попадаете в другие места и решаете новые, более трудные головоломки.

Hangman («Палач»)

Салонная игра

«Палач» - компьютерная версия одноименной игры со словами. Играющие пытаются угадать слово, угадывая отдельные буквы в слове.

Science Trivia («Научные банальности»)

Салонная игра

Отвечайте на вопросы из области биологии, химии и физики, чтобы получить доступ в Hall of Fame («Зал Славы») и стать одним из игроков с максимальными суммами очков.

ShowBizQuiz («ШоуБизнес-Викторина»)

Салонная игра

Эта игра - проверка ваших знаний в области шоу-бизнеса. Различные наборы по 50 вопросов задаются вам в течение определенного времени.

Whiz Quiz («Чудо-Викторина»)

Салонная игра

Эта игра финансируется фирмой Groliers Electronic Publishing. В викторине соревнуются одновременно до четырех человек. В каждой викторине - 50 вопросов из 12 различных областей, включая текущие события, географию, мифологию, спорт и науку.

Поддержка «он-лайн»-игр

Фирма CompuServ предоставляет три средства в помощь играющим для улучшения своих навыков игры. Gamers Forum («Форум Играющих») предоставляет играющим место для ответов на вопросы и получения информации относительно «он-лайн»-игр для одного играющего. MPGAMES («Форум Коллективных Игр»), как говорит и само название, - место, где играющие могут получить помощь в отношении коллективных игр. TEG (The Electronic Gamer - «Электронный Игрок») предоставляет дополнительно место, где играющие получают помощь в отношении «он-лайн»-игр.

«Форум Играющих» включает в себя доску сообщений, библиотеку файлов и зону конференций. Доска сообщений содержит области для дискуссий по играм всех видов и разделена на секции, относящиеся к специфическим категориям игр. Если вам необходимы советы относительно начала игр или у вас есть вопрос, оставьте сообщение в соответствующей секции, и кто-нибудь ответит на него. Для более подробной информации по играм в каждой секции имеется соответствующая библиотека. Каждая библиотека содержит файлы относительно типов игр, обсуждаемых на доске сообщений, и дополнительно к другим материалам включает советы по различным

играм. «Форум Играющих» организует также конференции по каждой категории игр в разное время в течение месяца.

«Форум Коллективных Игр» предназначен для коллективных «он-лайн»-игр и имеет одну или больше секций для каждой из наиболее широко использующихся игр, включая «МегаВойны»-I, «МегаВойны»-III, «Снайпер!» и «Британские Легенды» . Игры «Остров Кесмаи» имеет пять секций, YG! - две секции; для тех игр, для которых нет специальных секций, имеется еще одна общая секция. Как и в случае «Форума Играющих», в каждой из секций имеется своя библиотека, в которой могут быть найдены специальные программы, созданные для более простых (или более дешевых) игр. Кроме того, «Форум Коллективных Игр» имеет еженедельное расписание проведения конференций по отдельным играм.

Третье место для поиска информации относительно коллективных игр - это «Электронный Игрок» (TEG), который содержит ежемесячные информационные бюллетени по каждой из коллективных игр - к 15-му числу каждого месяца. В этих бюллетенях содержится полезная информация относительно начала игры; истории, написанные игроками; слухи и толки о том, что должно произойти в будущих играх.

Фирма GEnie

Фирма GEnie (General Electric Network for Information Exchange) была основана в 1985 году для предоставления информации и игр широкому кругу публики. Доступ к играм фирмы GEnie может быть обеспечен за плату 6 долл. в час при скорости обмена данными 300, 1200 и 2400 Бод за GEnie Value Service («Ценные Услуги GEnie»), дополнительно к ежемесячной плате в размере 4.95 долл. за GEnie*Basic Service («Основные Услуги GEnie») (цены - на 1 сентября 1991 года и могут быть изменены). «Основные Услуги» обеспечивают доступ к большому числу досок объявлений, а также к GEnie Mall («Аллея GEnie»). В «Основные Услуги GEnie» включены GEnie Classic Game («Классические Игры GEnie») - «он-лайн»-игры для одного играющего, в которые можно играть неограниченное число раз. Коллективные игры влючены в «Ценные Услуги GEnie».

Пользователям услуг фирмы GEnie предоставляется большое число игр. Из них наиболее популярны игры GemStone III («Драгоценный Камень III»), Dragon's Gate («Ворота Дракона»), Air Warrior («Воздушный Воин»), Federation II («Федерация»-II), MechWarrior On-line («Механический Воин он-лайн») и Harpoon («Гарпун»).

Air Warrior («Воздушный Воин»)

Что особенного в этой игре

«Воздушный Воин» - это коллективный имитатор полета для самолетов Первой и Второй мировых войн. Для старта игры сначала вы должны загрузить в свой компьютер специальную программу «front-end» («начало-конец»). Доступ к Air Warrior Starter Kits («Стартовые Комплекты Воздушного Воина») бесплатный, причем имеются специальные версии для компьютера 386-SuperVGA. Запустите стартовый комплект на вашем компьютере и попытайтесь взлететь в режиме «офф-лайн», для того чтобы прочувствовать особенности этой игры; когда вы овладеете основами игры, вы сможете пытаться играть в режиме «он-лайн».

«Воздушный Воин» обеспечивает детальную графику и такую способность реагирования, которую играющие вправе ожидать от имитаторов полета, причем добавляется эмоциональное возбуждение от сражений с настоящими играющими, а не с созданными компьютером имитациями самолетов.

Краткое описание игры

Каждый из самолетов пилотируется одним летчиком, но вы можете организовать команду с другими играющими и попытаться вместе сбить самолет противника. Вы можете также попытаться напасть на страну противника, выполняя бомбовые удары и обстрел стратегических целей с использованием широкого ассортимента самолетов и наземной техники. Вы делаете свой выбор из 20 самолетов Первой мировой, Второй мировой войн и Корейской войны, включающих Fokker Tri-plane («Фоккер Три-план»), бомбардировщик B-17G, F-86F Sabre и P-51. В каждой из трехнедельных боевых кампаний «воюют» играющие из трех стран друг против друга за увеличение суммы очков своей страны, а также своей собственной суммы.

Тонкости игры трудно усваиваются. Была разработана программа «Академия Тренировки Воздушного Воина» (Air Warrior Training Academy), для того чтобы помогать играющим узнавать о том, как играть в эту игру. «Академия» - шестимесячный курс, в котором играющие встречаются с опытными пилотами-»Воздушными Воинами» и познают некоторые наиболее сложные навыки выживания и общего мастерства. Этот курс оплачивается равномерно по времени. За первую разовую плату обучающиеся получают печатную копию

учебника «Воздушный Воин», распечатки карт и основные тренировочные материалы в дополнение к бесплатному доступу к «Зоне Тренировки Воздушного Воина» (Air Warrior Training Area), где они могут практиковаться в применении тех навыков, которые они узнали при обучении.

Dragon's Gate («Ворота Дракона»)

Что особенного в этой игре

Игра «Ворота Дракона» отличается от всех остальных фантастических ролевых игр, в которых формирование типов характеров требует конфликтов игрок-против-игрока. Некоторые испытывают естественную неприязнь к определенным типам характеров и стараются их уничтожить, чтобы выжить. Однако есть возможность заявить, что вы не желаете участвовать в конфликтах игрок-против-игрока, когда создаете своего героя.

«Ворота Дракона» - новая игра, да и общество тоже не стоит на месте. Формируются союзы и организации, предназначенные для развития различных типов характеров, и все это вносит серьезный вклад в уникальность этой игры.

Краткое описание игры

«Ворота Дракона» - приключение на основе текста, в котором играющие могут обследовать «Участок Тренировки» (Training Ground) и «Отрог» (Spur), сражаться с созданными компьютером монстрами, общаться с торговцами оружием, доспехов и снадобий и продолжать поиски, организованные и проводимые «Мастерами Игры» (GameMasters).

Как и во всех остальных фантастических ролевых играх, сначала вы должны сформировать характер своего героя. В вашем распоряжении 20 различных типов характеров. Вы можете выбрать один из семи родов занятий: «Бард» (Bard), «Священнослужитель» (Cleric), «Воин» (Fighter), «Лесник» (Forester), «Волшебник» (Runemage), «Вор» (Thief) или «Варвар» (Barbarian).

Внимательное чтение документации позволит выявить черты характера различных типов и их прошлое. Учебные материалы могут быть загружены из «Архивов» (Archives) «Ворот Дракона», где имеются также карты областей. Для всех новичков в игре обязательным

является чтение «Наташиного Руководства по Выживанию» (Natasha's Survival Guide); оно также может быть найдено в «Архивах».

Federation II («Федерация»-II)

Что особенного в этой игре

«Федерация»-II - основанная на тексте игра по космическим торговым сделкам, в которой играющие соревнуются в получении опыта и навыков, необходимых для того, чтобы стать «мастером галактики». Это коллективная игра, а также игра по торговым сделкам, и вы можете встретить людей в баре, обсуждающих последние тенденции на рынке. Известно также, что в этой игре происходят и социально важные события. Однако будьте осторожны, чтобы вас не обнаружила «Галактическая Информационно-исследовательская Система» (IRS).

Краткое описание игры

Начать игру «Федерация»-II очень легко. Вы начинаете как простой рабочий в высоко-технологичной капиталистической свободной мультипланетной экономике. Вы можете работать в баре или ресторане, либо находить вещи и возвращать их существам по имени «Мобилз» (Mobiles). По мере приобретения навыков и опыта вы чувствуете, что можете стать интергалактическим субъектом малого бизнеса; ваша квалификация продолжает расти, и вы уже попадаете в жестокий мир большого галактического бизнеса. Как только силы космической «преисподни» будут встречены и уничтожены, вы сможете создать свою собственную планету.

Обследование начинается с приобретения вашего первого космического корабля. Даже если у вас есть деньги, вы должны еще иметь и разрешение. Здесь, в «Федерации»-II, взяточничество сильно распространено. Как только вы получите свое разрешение, идите к местным кораблестроителям и покупайте себе корабль взаймы; а дальше вы уже знаете - ваш корабль будет ждать вас на стартовой площадке.

Вы продвигаетесь от звания к званию, распространяя товары в солнечной системе. Как только вы выплатите заем за ваш корабль, вы сможете стать «Капитаном» (Captain) - возможно, капитаном своей собственной судьбы.

GemStone III («Драгоценный Камень»-III)

«Драгоценный Камень III» - текстовая фантастическая ролевая игра, разворачивающаяся в мире «Страны» «Культеа». Страна, существа, которые расползаются по мало посещаемым местам, а также владельцы магазинов и торговцы - все действуют в условиях фантастического ролевого окружения «Мира Теней» (Shadow World).

В отличие от любых других фантастических ролевых «он-лайн»-игр, «Драгоценный Камень»-III предоставляет играющим числовые результаты сражений. Такие результаты могут сводить на нет ролевые усилия некоторых играющих, но для других они могут оказать существенную помощь.

Краткое описание игры

Как только характер вашего героя оказывается сформированным, вы вступаете в царство «Культеа», где можете выслеживать и уничтожать монстров, а также принимать участие в поисках интересных событий, придуманных «Мастерами Игры» «Драгоценного Камня»-III. Обычно это игра - коллективная, но время от времени между играющими могут возникать конфликты. Эти конфликты возникают при разыгрывании ролей внутри игры. Ролевая компонента в этой игре более значительна, чем в игре «Остров Кесмаи» фирмы CompuServ; например, игроки, исполняющие роль вора, действительно ведут себя как воры, а не как воины, которые действуют скрыто.

В этой игре сообщества, организованные играющими, и их группы могут иметь дома, построенные для личных встреч и хранения собственных вещей. Строительство домов, которое требует времени и средств, выполняется по заказу в адрес «Мастеров Игры».

MultiPlayer BattleTech (Коллективная игра «Военная Техника»)

«Мехи» - супермощные боевые машины будущего. В этой игре, в которой совмещены ролевая игра и имитация сражений, играющие берут на себя роль пилотов «мехов», для того чтобы бороться с опасностями и действительно попытаться спасти вселенную. Эта игра, появившаяся ранней осенью 1991 года, - коллективная версия попу-

лярной компьютерной игры MechWarrior («Механический Воин»). Игра отличается полным графическим интерфейсом и является примером того, что можно ожидать в будущем от «он-лайн»-игр.Эта игра требует для себя предварительного запуска программы front-end («начало-конец») и монитора, который поддерживает цветной вариант EGA.

Стартуя в этой игре, вы обучаетесь навыкам пилота «меха». Затем вы должны либо вступить в армию, либо присоединиться к группе наемников (или сформировать самому такую группу). Кроме сражений с неприятелем при защите галактики, вы имеете возможность передвигаться по планетам и перелетать с планеты на планету, покупать, ремонтировать и продавать «мехи», общаться с другими играющими. Нажимая различные кнопки и выбирая опции, играющие могут передвигаться по Вселенной, а также сообщать игре, что делать дальше.

Последние штрихи в этой игре к моменту написания данной книги только ставились. Но из того, что мы видели, вполне можно заключить, что это отличная штука.

Прочие «он-лайн»- игры фирмы GEnie, достойные внимания

Adventure 550 («Приключение 550»)

Приключение

Это расширенная версия «он-лайн»-игры, для одного играющего, посвященной поискам и решениям головоломок.

BlackDragon («Черный Дракон»)

Приключение

Обследуйте глубокие темницы, уничтожайте созданных компьютером монстров и собирайте сокровища. Вы должны выбраться из темницы, прежде чем вы погибните, либо рискните начать вновь.

Castle Quest («Поиски в Замке»)

Приключение

В этом классическом приключении вы обследуете замок и захватываете добычу в поисках хозяина замка. Остерегайтесь опасностей, которые таятся в темноте.

Colonial Conquest («Завоевание Колоний»)

Стратегии/Имитация войны

«Завоевание Колоний» - коллективная версия компьютерной игры с тем же названием. В этой игре вы можете обследовать и завоевать мир.

Diplomacy («Дипломатия»)

Стратегия/Имитация войны

Компьютерная версия классической игры фирмы Avalon Hill с тем же названием. Компьютер смягчает игру, предоставляет играющим места для выполнения их ходов и ведет переговоры с другими играющими.

Galaxy («Галактика»)

Воздушные/космические сражения

«Галактика» - игра с обследованием, колонизацией и завоеванием в условиях космоса. Выбирайте корабль, стройте флот и ищите в известной галактике столько систем для управления, сколько сможете. Сражения могут принимать разные формы: корабль против корабля, планета против корабля и планета против планеты. Все что вы делаете с планетами, находящимися под вашим контролем, полностью определяется вами. Делайте все, что хотите, для управления галактикой.

Harpoon On-line («Гарпун он-лайн»)

Наземные/морские сражения

Коллективная версия распространяемой на дискетах игры с тем же названием. Играющие сражаются друг с другом по сценариям, включающим НАТО и Военно-морской флот СССР. Игра требует специальной программы «начало-конец».

Hundred Years War («Столетняя Война»)

Стратегии/имитация войны

В этой коллективной версии, воссоздающей войну между Францией и Англией, играющие могут принимать на себя роли аристократов, крепостных и наемных солдат, для того чтобы помочь своей стороне. Игра составлена так, чтобы вы могли играть в любое время и все же получать удовольствие.

Intrigue («Интрига»)

Имитация войны/стратегий

Это - серии игр, соединяющих в себе время, пространство и реальность. В эти игры могут играть от 2 до 30 играющих. Вы можете выбрать фантастический мир, настоящее, прошлое или же событие будущего; какую-бы игру вы ни выбрали, другие присоединятся к ней.

Orb Wars («Войны за шар»)

Роли в преключениях/фантазиях

«Войны за шар» - волшебная игра в сражения. Играющие путешествуют по стране, нападая на других играющих с применением магических видов оружия и стремясь выиграть неуловимый волшебный шар. Играющие могут получить удовольствие от игры всего за 30 минут.

RSCARDS

Салонные игры

Это набор игр, где вы можете играть в «Черного Джека» (Black Jack), «покер» (Poker), «шашки» (Checkers) и «Обратный триктрак» (Backgammon).

Star Web («Звездная Сеть»)

Космические/воздушные сражения

Это полностью компьютеризированная версия одноименной игры «по почте», но без каких-либо обычных доплат. В этой игре вы можете обследовать сеть, чтобы найти памятники старины, в надежде, что фортуна улыбнется вам.

Star Warrior («Звездный Воин»)

Космические/воздушные сражения

«Звездный Воин» - это игра в космические сражения, в которых играющие пользуются различными типами космических кораблей для завоевания пространств, контролируемых другими играющими. Имеется программа «начало-конец».

Stellar Emperor («Звездный Император»)

Космические/воздушные сражения

«Звездный Имератор» похожа на «Звездного Воина», но с добавлением компоненты планетарной экономики и описания жизни населения на захваченных планетах. Каждая из войн длится четыре недели, в течение которых играющие обследуют звездную систему в поисках планет для последующей их колонизации и развития. Кроме того, играющие пытаются захватить чужие планеты для увеличения своих владений, желая стать «Императором Галактики».

Поддержка «он-лайн»-игр

Поддержка для «он-лайн»-игр в фирме GEnie содержится исключительно на «Круглом Столе Коллективных Игр», который разделен на три секции: «Доска Объявлений» (Bulletin Board) предоставляет играющим место, чтобы обсуждать события игры и задавать вопросы относительно нее; «Библиотека Программ» (Software Library) содержит полезные советы, касающиеся игры, а также программы «начало-конец», истории, буферы и суммы очков, заработанные в предыдущих сеансах игры; «Конференция Реального Времени» (Real Time Conference) служит для формальных встреч между создателями игры и играющими, групп еженедельных дискуссий и импровизированных встреч играющих друг с другом.

«Доска Объявлений Коллективных Игр» поддерживает все «он-лайн»-игры фирмы GEnie, за исключением «Дипломатии», которая поддерживается «Круглым Столом Игр» фирмы Scorpia, включая все остальные виды обсуждений этой игры. Каждая из игр имеет по крайней мере один вид поддержки, относящийся исключительно к ней.

«Библиотека Программ» содержит обширную информацию о каждой из «он-лайн»-игр фирмы GEnie. В зависимости от характера игры каждая из библиотек имеет расшифровки стенограмм конференций, состоявшихся в разделе «Конференций Реального Времени», информационные бюллетени и журналы, полезные советы в отношении старта в игре, карты мест для игры и прочие вещи, делающие игру проще и доступнее.

«Конференция Реального Времени» - место как для формальных, так и для неформальных обсуждений между играющими и авторами игр. В еженедельных обсуждениях игр «Драгоценный Камень»-III, «Ворота Дракона» и «Воздушный Воин» играющие могут говорить о старте в игре, обсуждать тактику или самые последние события в игре. В третью неделю каждого месяца играющим предоставляется возможность встретиться с создателями игр, и на этой встрече они могут задавать вопросы относительно отдельных игр, а также получить представление о некоторых вещах в игре.

Фирма America Online

Сеть America Online была организована в 1985 году; она разработана и обслуживается фирмой Quantum Computer Services, Inc.; вместе с сетью PC-Link (в содружестве с Tandy), сетью Promenade для компьютеров PS/1 и сетью Q-link для компьютеров Commodore моделей 64 и 128. В 1991 году части сетей PC-Link, Promenade и America Online были объединены, чтобы позволять совместно пользоваться тест-таблицей, досками сообщений и почтой. Однако игры все еще остаются раздельными в каждой из этих систем услуг.

Соединение с сетью American Online бесплатно, но для доступа к услугам вы должны иметь специальное программное обеспечение (также предоставляемое бесплатно). В отличие от фирмы GEnie, отсутствуют доплаты за пользование коллективными играми. Начальная плата за пользование сетью American Online составляет 5.95 долл в месяц, и один час «он-лайн»-времени бесплатный. После этого вы оплачиваете 5 долл. в час вечернего времени и выходных дней и 10 долл. в час в рабочее время недели (цены - на 1 сентября 1991 года и могут измениться).

В сети American Online имеются три «он-лайн»-игры для персональных компьютеров. Каждая из них требует своей специальной программы «начало-конец», которая может быть загружена, а в некоторых случаях заказана и прислана играющим по почте.

AD&D Online - Neverwinter Nights («Придуманные Зимние Ночи»)

Что особенного в игре

Само собой разумеется, что игра «Темницы и Драконы» (во всех своих перемещениях) - самая популярная ролевая система из всех когда либо созданных. В течение всех лет своей жизни она отработала набор правил, ролей и миров - и превратилась в большой успешно развивающийся бизнес. «Придуманные Зимние Ночи» - первая основанная на графике официальная игра «Усовершенствованные Темницы и Драконы» в «он-лайн»-сети.

Игра основана на серии «Забытых Царств» («Золотой Пакет» игр AD&D) фирмы Strategic Simulations. Игры на дискетах сами по себе - это блестящие примеры компьютерных ролевых игр, и «он-лайн»-сетевая версия сочетает в себе обе сильные стороны мира игр -

цветные графически оформленные приключения и многопользовательское взаимодействие.

Краткое описание игры

Те, кто знаком с AD&D, не будут иметь никаких проблем с этой игрой. Играющие могут заниматься обследованием в игре в одиночку или же «охотиться» группой. Места вблизи города значительно легче проходить, и они менее опасны, чем те, что вдали от городов. Если вы начали пользоваться услугами мэра города Neverwind, то вам предстоят поиски. Если вы окончили поиски успешно, вам будут дарованы слава и богатство.

Начало в этой игре очень похоже на начало любой игры «Усовершенствованные Темницы и Драконы», будь то игра на бумаге или же компьютерная игра. Играющие делают свой выбор из стандартных для «Темниц и Драконов» типов героев, и если герой создан, он должен быть снаряжен оружием, доспехами и провиантом; именно в этой области игра «Придуманные Зимние Ночи» превосходна. В «офф-лайн»-версии ваши отряды должны обследовать места и истребить монстров, чтобы получить лучшее оружие, доспехи и все остальное; в «он-лайн»-игре разные отряды могут покупать, продавать и наживаться на этих вещах.

В этой игре важная роль отводится чтению документации. Документация, как и программа «начало-конец», может быть загружена или заказана вне сети American Online за плату в 19.95 долл. Когда таким образом вы получите ее, у вас будет полный набор «Золотой Пакет», содержащий последние программы, руководства и описание приключений.

Masterword («Одолеть Слово»)

Эта игра - коллективная версия классической игры в слова «Палач» (Hangman), в которой могут состязаться до восьми играющих. Каждый из играющих используется свою очередную попытку в отгадывании букв в слове. Имеется много вариантов того, какое число попыток получает играющий в зависимости от успешно угаданных букв и полных слов. Хотя могут играть не более 8 игроков, до 50 человек могут наблюдать за играющими. Игра имеет загружаемую программу «начало-конец» и содержит различные графические и звуковые эффекты, которые добавляют привлекательности игре. Каждая игра

может продолжаться не менее 5 минут, хотя некоторые игры могут длиться и 45 минут.

Rabbit Jack's Casino («Казино Кролика Джека»)

«Казино Кролика Джека» фактически состоит из четырех отдельных игр в казино с полным графическим и звуковым оформлением. Играющие могут играть в «Бинго», «Блэкджек», «Покер» и «Игровые Автоматы» (Slot Machines). Единственная загружаемая программа «начало-конец» позволяет вам играть в любую из этих игр и одновременно общаться с другими участниками этой игры.

Когда вы входите в казино для участия в определенной игре, вам дается набор фишек. Затем вы пытаетесь использовать эти фишки в своей игре в надежде на счастливый случай. Однако, если вам удастся сорвать банк, вы не сможете забрать его к себе домой.

В играх «Блэкджек» и «Покер» играющие располагаются в таблице по пять человек. До 1000 различных таблиц могут играться в каждой игре, а компьютер выполняет роль сдающего карты. Каждая из таблиц имеет минимальный и максимальный пределы заклада.

В «Игровых Автоматах» играющие выступают против «однорукого грабителя», которого можно увидеть в казино Атлантик-Сити или в Неваде. Играющие бросают свои фишки в игровой автомат и тянут за ручку; при выпадении разных выигрышных комбинаций выплачиваются различные суммы. Игровые автоматы стоят в несколько рядов, и играющие могут переговариваться с другими 22 играющими того же ряда.

В «Бинго» играющие выбирают карту и посылают ее в качестве «платы за вход». После периода регистрации выбрасывается случайным образом число, которое отсылается играющим. Те «покрывают» затем это число, и первый, кто сделает «бинго», выигрывает. Другие варианты включают «прямую линию», «покрыть все» и «четыре угла».

Поддержка игр

В сети America Online играющим предоставляются доски сообщений, библиотеки и диаграммы для обсуждений, проводимых среди играющих в «он-лайн»-игры. Участники игр могут посылать на доски сообщений свои вопросы и получать ответы на них или мнения других играющих, а также ответы от оплачиваемых штатных сотрудников. В библиотеках имеются документация, карты и другая специфическая для игр информация.

Кроме того, имеются специальные диаграммные области для отдельных игр. Здесь играющие могут встречаться «живьем» (в реальном времени) для обсуждений разных игр или присылать сюда сообщения для более поздних дискуссий. В пределах этой области имеются также «доски лидера», т.е. советы и ключи к решениям, с помощью которых играющие могут углубить свои знания об игре.

Фирма Prodigy

Prodigy, совместное предприятие фирмы Sears и ИБМ, - одна из новейших систем услуг в мире «он-лайн»-связи; утверждается также, что эта система - самая большая, более чем с миллионом подписчиков.

Для доступа к услугам, а также к большинству программ, вы платите ежемесячно 12.95 долл. после покупки Prodigy Start-up Kit («Стартового Набора»), имеющегося как для компьютеров IBM PC и совместимых с ними, так и для компьютеров Macintosh. Эти наборы содержат коммуникационную программу, которая обеспечит соединение вашего компьютера с системой услуг Prodigy и позволит вам играть в игры, имеющиеся в «он-лайн»-системе. Наборы часто включаются в комплект за небольшую доплату или же даже бесплатно при покупке определенных видов модемов, компьютеров или пакетов игр.

Prodigy отличается от других подобных систем услуг тем, что игры не играются в реальном времени - это значит, что играющий не может состязаться один-на-один с другими, хотя все они имеют доступ к игре. Игры менее напряжены во времени, поскольку используются отдельные сеансы игр, и большинство игр может играться всего лишь в течение нескольких минут, а не часов.

Хотя система Prodigy сравнительно молодая, ее очень разнообразные игры привлекательны для большого числа играющих, и эта система продолжает расширять список игр, предлагаемых своим подписчикам. Наиболее популярные игры здесь - это CEO, Baseball Manager («Менеджер Бейсбола»), MadMaz («Сумасшедший Лабиринт»), GUTS и FITB (Fill in the Blank - «Заполни Бланк»). Каждая из игр обеспечивает графический интерфейс играющим, что делает ее относительно легкой в изучении и пользовании.

Baseball Manager («Менеджер Бейсбола»)

Что особенного в игре

Считайте эту игру «он-лайн»-версией бейсбола лиги Rotisserie.

Эта игра - коллективная фантастическая бейсбольная лига, в которой играющие действуют и как полевые менеджеры, и как генеральные менеджеры определенной команды. Сезон продолжается 162 игры в течение шести месяцев (длительность сезона главных бейсбольных лиг) и обходится играющим дополнительно по 120 долл. за команду. За эту цену вы получаете доступ к доске объявлений Diamond Club («Бриллиантового Клуба»), а также к 96-страничному иллюстрированному сборнику правил. Дополнительная документация включает наставления для играющих, к которым можно получить доступ при соединении с системой Prodigy. Документация может быть распечатана из программы связи Prodigy.

Игра создана для истинных любителей бейсбола; она и соревновательна, и социальна. Играющие проводят столько же времени, обмениваясь мнениями об игре, сколько и в соревнованиях друг с другом, и организуют живые встречи по всей стране, чтобы поговорить об игре.

Краткое описание игры

«Менеджер Бейсбола» - это скорее игра стратегий, чем имитация спортивных действий; она имеет графический интерфейс, включающий подстраивающийся под каждого менеджера экран спортивных сообщений.

Играющие формируют 10 команд Американской лиги и 10 команд Национальной лиги и затем принимают решения как менеджеры команд, включая комплектование команд, определение состава, чередование подающих и смену приоритетности, торговлю игроками и заявление свободных агентов, а также перевод игроков в младшую лигу и из нее в старшую. При определении характеристик «Бейсбольной лиги Prodigy» используются фактические данные по штатам, занятым в течение сезона в основной лиге.

Привлекательным свойством является то, что для игры «Менеджер Бейсбола» нет необходимости обращаться в Prodigy каждый день, поскольку компьютер системы Prodigy будет распоряжаться вашей командой в течение нескольких дней - но захотите ли вы этого? Играющие должны планировать использование от 6 до 12

часов в месяц, чтобы получать максимум от игры - и дополнительную плату, если она стоит этого. Однако, несмотря на плату в 120 долл. в месяц, в сезоне 1991 года играющие составили целых 8 отдельных команд, соревнующихся в различных лигах.

CEO

Что особенного в игре

Существует универсальное правило, которое гласит, что мы все знаем лучше, чем наши начальники; игра CEO дает нам шанс доказать, что мы правы.

СЕО - это коллективная игра имитации бизнеса и стратегий, в которой пять играющих сражаются друг с другом за то, чтобы стать наиболее могущественным магнатом бизнеса в округе. Хотя в каждой из игр участвуют всего пять играющих, в любое время одновременно может играться любое число отдельных игр. CEO требует знаний принципов производства и бизнеса, для того чтобы можно было стать действительно мастером в этом деле. Это не означает обязательно, что игроки не могут обучаться с помощью дискуссий с другими играющими и путем проб и ошибок, однако без основ бизнеса игра может оказаться трудной для обучения. Так вперед! Мы ведь знаем, что делаем, не так ли?

Краткое описание игры

В течение 15-дневного сеанса играющие действуют как руководители развивающейся компании по производству определенных промышленных изделий. Такими изделиями, среди всех прочих, могут быть компьютеры, автомобили, пиво, игрушки и шоколад. Каждый день игры представляет один игровой год, в течение которого играющий должен принять решения высокого уровня относительно увеличения прибыльности компании и роста ее собственного капитала. Обычно игровые решения включают в себя определение цены, бюджета, производства, расширение завода и финансирование. В конце сеанса игры выигрывает тот играющий, кто имеет максимальный собственный капитал в виде владения акциями и успехов компании.

Благодаря интенсивному характеру игра CEO очень соревновательна. Вам не обязательно играть каждый день в течение сеанса игры; компьютер Prodigy будет играть за вас, если не нужно будет принимать важных решений. Однако это не очень хороший выход,

поскольку компьютер не может принимать таких же хороших решений, как и играющий. Они никогда не делают этого - почти как наши начальники.

FITB

Что особенного в игре

Игра FITB (произносится «фит-би» - это сокращение от «заполнить бланк») - игра в стиле Хэнгмена для одного-пяти играющих. Она отличается от других «он-лайн»-игр в том, что все играющие расположены в одном месте (например, в вашем офисе или дома), и все используют для игры один и тот же компьютер. Это единственная коллективная «он-лайн»-игра, в которой играющие могут контактировать друг с другом - конечно, если они все приятели!

Это превосходная игра для компаний, если вы любите такое при наличии вашего компьютера; это не комфортно в жанре ролевых игр, если, конечно, вы не в обществе очень близких друзей.

Краткое описание игры

В общем случае игра длится от двух до тридцати минут. Основные правила просты и прямолинейны, однако пары «ключ-категория» делают ее соревновательной.

Цель этой игры - быть первым игроком в угадывании слова, имени или фразы, которые представляют категорию. Категория включает пять слов или фраз, которые составляют ключ. Играющие определяют ключ, угадывая буквы, из которых составлены слова этого ключа. Если играющий правильно угадывает букву, эта буква изображается стоящей на своем месте в ключе, и очередь угадывать сохраняется за играющим. Неправильно угаданная буква прерывает очередь для данного играющего, которая передается следующему игроку. Угадывание ключа дает возможность играющему угадать буквы в категории. Существуют три уровня игры: легкий, трудный и с нелепостями (никчемности, загадки и пр.); в пределах каждого уровня имеется несколько тысяч категорий, отбираемых случайным образом. Играющий может играть в течение достаточно длительного времени при очень малом шансе того, что любая категория будет повторена. Все это приемлемо для вас? Хорошо - давайте проверим завтра же.

GUTS

Что особенного в игре

GUTS - коллективная игра-шоу с тривиальным форматом. Игра настраивается так, чтобы каждый член системы Prodigy мог играть против другого. (Однако мы полагаем, что эта игра должна именоваться «Семерки», поскольку те, кто несет ответственность за это, должны иметь большие проблемы в отношении этого загадочного числа.)

Краткое описание игры

Каждая игра продолжается семь раундов, по одной неделе (семь дней) каждый. В течение раунда играющему задаются семь вопросов на темы от общей культуры до математики и других наук. Каждый вопрос - более трудный, чем предыдущий. На каждый вопрос имеется семь ответов, из которых нужно выбрать только один правильный. Играющий имеет семь минут для ответа на все семь вопросов.

Вопрос начинается с того, который имеет 10 очков (здесь уже не семерка!). Каждый последующий вопрос «весит» вдвое больше, чем предыдущий, и последний вопрос «весит» уже 640 очков. Каждый неправильный ответ вызовет сброс суммы очков играющего на нуль и заблокирует участие его в игре в течение следующей недели, которая имеет семь дней. Семь минут, выделенные для ответов на семь вопросов, могут быть использованы все в одном сеансе или же распределены на всю неделю (семь дней). Если играющий при ответе на вопросы превышает семиминутный предел, его (ее) счет также сбрасывается на нуль, и играющий выходит из игры. Игрок с максимальным количеством очков после семи недель - победитель; вместе с другими семью самыми лучшими из всех финишировавших он получает спортивный свитер GUTS (конечно, седьмого размера).

MadMaze («Сумасшедший Лабиринт»)

Что особенного в игре

«Сумасшедший Лабиринт» - графическая игра с приключениями, рассчитанная на одного играющего; в ней ваш герой отправляется в труднейший поиск, для того чтобы спасти мир. (Не слышали ли мы этот сюжет где-то раньше?) В этом приключении, исполненном с применением графической перспективы, есть свыше 16000 мест для визита героя. Каждый играющий должен пройти лабиринт, созданный любимцами Mad One («Первого Сумасшедшего»), для того чтобы доставить послание «Колдуну» (Wizard) и этим помочь спасти деревню Уэлт.

Нет необходимости покидать лабиринт в конце игрового сеанса; положение играющего может быть занесено в память почти в любом месте, с которого игра может быть продолжена в следующий раз.

Краткое описание игры

Лабиринт разделен на три области, каждая из которых должна быть пройдена для встречи с «Колдуном». Каждый последующий лабиринт становится более сложным для прохождения, а испытания и люди, которые встречаются на пути, - более трудны, чем предыдущие. Темы изображения участков лабиринта меняются от средневекового мира братьев Гримм до пустынь «Арабских Ночей» и непредсказуемого фантастического мира. Играющий может ожидать, что он потратит на завершение игры от 40 до 100 часов. Каждый игровой сеанс длится от 30 минут до нескольких часов.

Прохождение лабиринтов, а также все встречи с различными героями в каждом из миров, управляются с помощью мыши или меню. Для передвижения в определенном направлении играющий просто выбирает соответствующий вариант из меню направлений. Как только игра завершена, играющий может занести свое имя в «Список Героев».

Прочие игры фирмы Prodigy, достойные внимания

Where in the World is Carmen Sandiego? («Где в мире находится Кармен Сандиего?»)

Салонная игра

Это «он-лайн»-версия одноименной игры на дискетах. Каждую неделю играющие пытаются раскрыть новую тайну, основанную на текущих событиях.

Boxes («Коробки»)

Салонная игра

В системе Prodigy это - версия игры «Отелло» (Othello), которая является вариантом азиатской игры «Го». В нее можно играть двум игрокам, сидящим у одного компьютера.

Match-It («Сочетай это»)

Салонная игра

Эта игра аналогична классической игре Concentration («Концентрация»). Играющий действует против компьютерного оппонента при различных уровнях трудности. Каждый из играющих пытается найти на небольшой игровой доске пары слов. Выигрывает тот игрок, который находит наибольшее количество пар.

Поддержка игр

Система Prodigy не обеспечивает сильной поддержки для «он-лайн»-игр, имеющихся в этой системе. Есть несколько областей, где играющие могут задать вопросы относительно игры, а также обсудить игры, однако эти области не выделены в специальное место. Исключение составляет «Бриллиантовый Клуб» (Diamond Club) для игры «Менеджер бейсбола», но это только для играющих, вносящих плату.

Намного более популярным местом обучения приемам ведения «он-лайн»-игр является «Доска Объявлений Компьютерного Клуба» (Computer Club Bulletin Board). Здесь имеется три области для обсуждения игр; из них тема «Приключенческие Игры» (Adventure Games) наиболее активна, и здесь наиболее активны дискуссии относительно игры «Лабиринт Сумасшедшего». Играющие, имеющие вопросы общего характера, могут связаться с «Группой Обслуживания» (Mem-

bership Services Group) по электронной почте или по телефону; они также могут передать вопросы на «Доску Объявлений Относительно Prodigy» (About Prodigy Bulletin Board) и получить на них ответ отдела Развлекательных Изделий (Entertainment Products).

Сеть The Sierra Network (TSN)

Сеть TSN самой последней вступила на рынок «он-лайн»-игр; она представляет только два вида услуг: игру в интерактивные «он-лайн»-игры и общение с пользователями. Созданная гигантом игровой продукции - фирмой Sierra On-Line, она была введена в мае 1991 года, поэтому еще до сих пор проявляется целый ряд «острых углов», один из которых - структура цен. TSN принимает равномерную помесячную оплату в размере 11.95 долл. при неограниченном пользовании, однако только для определенных районов. Остальные платят 4.95 долл. в месяц плюс от 2 до 7 долл. в час в зависимости от времени суток, которое они используют. TSN можно вызвать, набрав номер телефона Telenet, и подписчики ответственны также за любые виды расходов, которые они могут понести.

TSN намеревается ввести равномерную помесячную оплату в большем числе районов, по мере того как будет расти число ее пользователей. Она планирует также добавить число «премиальных услуг» в начале 1992 года, беря со своих подписчиков более высокую плату за более сложные игры.

Доступ к сети TSN открывается с помощью коммуникационной программы, которая (к моменту написания этой книги) предоставлялась подписчикам бесплатно, но такая ситуация может легко измениться. Помимо обеспечения подсоединения вас к сети программа позволяет вам играть во все имеющиеся в сети игры. Инсталяция программы очень простая.

Что уникально в сети TSN

Когда вы впервые запускаете коммуникационную программу TSN, вас просят выполнить то, чего нет ни в каких-либо других «он-лайн»-системах услуг - создать ваше лицо, которое должно представлять вас. Это лицо создается на базе широкого диапазона возможных вариантов, и получаемые результаты обладают большой гибкостью. Вы можете изменить форму своего лица, цвет вашей кожи и волос на голове, одежды, украшений, волос на лице, очков - помимо глаз, бровей, носа, рта и вашего пола. Вы можете поставить под полученным портретом любое имя, которое вам понравится.

Лицо, которое вы создали, показывается всем другим игрокам сети TSN. Это ваша личность, и она может быть и реальной, и

фиктивной. Женщина, претендующая на то, чтобы быть мужчиной, может выглядеть как первокласный мужчина, и наоборот. Эта уникальная особенность трансформирует межперсональные связи в ролевых интерактивных играх в нечто гораздо более сложное.

Программное обеспечение сети TSN позволяет вам также устанавливать список ролевых предпочтений и умений, имеющихся в разных играх, причем предпочтения простираются от полного неприятия до готовности исполнения этих ролей в любое время. Все игровые предпочтения, а также ваш «он-лайн»-портрет, могут быть изменены в любое время. В программном обеспечении имеется место для шести различных портретов.

Игры, имеющиеся в сети TSN

Сеть TSN - новая и развивающаяся система предоставления услуг. Она планирует через некоторое время предоставить новые виды услуг. В октябре 1991 года единственным видом игр были салонные игры - электронные версии настольных и карточных игр, в которые играют уже много лет.

Каждая из игр имеет графическое представление и может быть доступна с помощью программы TSN. Игры для двух игроков требуют обязательно двух играющих - однако игры для четырех игроков могут играться тремя играющими. Роль четвертого компьютер возьмет на себя.

Backgammon («Обратный триктрак»)

На экране показываются фактические перемещения игровых фигур, по мере того как они передвигаются играющими. Имеются средства для повторения и отказа в вариантах «Опций» (Options).

Bridge («Бридж»)

Эта игра может играться тремя или четырьмя игроками. Графический интерфейс показывает руку только играющего. Рука «болвана» показывается только после того, как объявление взяток заканчивается.

Checkers («Шашки»)

Доска демонстрируется с положениями всех шашечных фигур. Каждый из играющих передвигает свою фигуру по очереди. Когда фигуры перемещаются, это движение показывается обоим играющим; показываются и удаления тех шашек, которые были «сбиты».

Chess («Шахматы»)

Как и в случае шашек, шахматные фигуры показываются обоим игрокам. Когда фигура передвигается, ее позиция на доске обновляется у обоих игроков.

Cribbage («Криббидж»)

Правила этой игры идентичны тем, которые имеет одноименная карточная игра. Показывается рука отдельного игрока, как и игровая доска. Когда играется карта, она показывается оппоненту так, чтобы он мог сделать следующий ход.

Hearts («Сердца»)

Эта классическая карточная игра играется тремя или четырьмя игроками. Интерфейс позволяет пользователям объявлять масть, а также играть в карты. Карты показываются только каждому отдельному игроку, хотя система гарантирует, что будет играться карта соответствующей масти, если игрок имеет карту этой масти.

Поддержка игры и игрока

Поддержкой для игроков, имеющейся в TSN, является «Доска Объявлений» (Bulletin Board), а также возможность получить ответ на любой вопрос, который вы задаете играющим. Когда из «Комнаты Ожидания» (Waiting Room) вы выбираете клавишу «Доска объявлений» (Bulletin), вас отсылают к ней. В этой области вы, как и другие играющие, можете задать вопросы по «Системным Опциям» (SysOpts); вы можете также вызвать их на игру или просто общаться с теми игроками, которые не находятся в режиме «он-лайн» в одно время с вами.

Помощь в пользовании различными играми, а также общие системные команды и функции, можно найти с помощью кнопки «Опции» (Options). Помощь «он-лайн» очень обширна; однако вы можете получить помощь только в той игре, в которую вы в этот момент играете. Например, вы не сможете выяснить, как играть в определенную игру, когда вы находитесь в «Комнате Ожидания» (Waiting Room) - это не очень удобно, если вы были приглашены играть в определенную игру и забыли некоторые из ее правил или даже то, как в нее вообще играют!

ГЛАВА 16.

ВЕЩИ, КОТОРЫЕ СТОИТ ИСКАТЬ: КЛАССИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Бизнес компьютерных игр идет успешнее музыкального бизнеса. Издатели выпускают много игр с различными названиями, в самых различных стилях, для самых различных рынков, стараясь из каждой сделать «любимца публики». Игра, которая не продается быстро (или недостаточно быстро) по тем или иным причинам, расходится в течение шести месяцев; и средний срок жизни для хорошей игры обычно считается равным от одного до двух лет. Полки в наших офисах заполнены играми, которые были популярны два или три года назад, но сейчас и их в продаже нет, и все они почти забыты.

«Любимцы публики» закончили свою жизнь на полке и заменены новыми претендентами на ваши деньги. Издатели нуждаются в новой продукции, для того чтобы не отставать от изменяющихся вкусов и удовлетворять требования пользователей. В любом случае, есть повод для изучения свободного предпринимательства в действии.

С другой стороны, многие ли из нас сегодня бросаются покупать копию Disco Duck или соло LP Уильяма Сатнера? Или же первый альбом Брюса Спрингстена или же фонограмму из Saturday Night Fever? Это же можно сказать и об играх, подобных Questron («Квестрон»), Tangled Tales («Запутанные сказки»), The Seven Spirits of Ra («Семь Душ Ра») или Dr.J.& Larry Bird Go One-On-One; все они были интересными и популярными в свое время. Но их время прошло. Результат ли это причуд пользователей, изменения вкусов или техники; плохих рецензий или плохого маркетинга; выхода новых игр взамен старых; или просто идет время, и они неизбежно отходят. Для тех, кто никогда не играл в компьютерные игры прежде, они как будто и вовсе не существовали.

Многие из хороших игр по тем или другим причинам не выдержали испытаний временем или рынком. Но есть небольшое количество игр, которые продемонстрировали удивительную стойкость. После стольких лет они все еще заметны на полках магазинов, в каталогах заказов по почте, в местах меновой торговли, на местных выставках компьютеров или даже на «блошиных» рынках, находясь все еще в

оригинальной упаковке. Некоторые из них могли бы считаться «древними», поскольку выпущены более десяти лет назад. Это - классика компьютерных игр.

Почему эти игры сохранились, когда другие исчезли? Потому ли, что они были первыми в своем роде? Нет, не поэтому; ведь были же приключенческие игры и до Zork и были ролевые игры до Wizardry и Ultima. Может быть, это из-за особого качества этих игр? Частично это так, однако ведь были же и другие хорошие игры, которые не сохранились. Может быть, они - разрушители основ, представляющие что-то новое и ранее неизвестное? В свое время, возможно, они и были таковыми, однако с тех пор эти игры просуществовали много времени.

Именно качество этих игр оказалось вне времени и сохраняет их сегодня такими же свежими, как и в те времена, когда они только что появились. Графика их по современным стандартам может быть немного грубоватой, интерфейс случайно нарушен, однако как только вы начинаете играть, вы понимаете, что натолкнулись на что-то очень хорошее. Сюжет, постановка, характеры - они захватывают вас и не отпускают. Этого нельзя выразить словами или даже дать определение; вы просто должны это пережить в себе. Это как хороший вкус - трудно объяснить, но легко заметить.

Как получить классические компьютерные игры

Все перечисленные ниже игры еще имеются в наличии. Можно было бы включить и другие, но их нет. Например, Lode Runner все еще не пропал с рынка, однако фактически не может быть запущен на сегодняшних поколениях очень быстрых машин. В общем и целом, классические игры, которые дожили на нас, скорее всего относятся к приключенческим и ролевым играм. Хороший рассказ - это всегда хороший расказ. Игры-аркады проторили дорогу новым восприятиям, имитаторы войн имеют слишком малую аудиторию, чтобы быть жизнеспособными; а остальные имитаторы (самолетов, космических кораблей, спортивных игр и т.д.) имеют тенденцию замещаться новыми, более усовершенствованными версиями. Иногда это вполне оправдано, иногда - нет.

Почти все из наших классических игр сохранились на последних листах издательских списков, и их можно приобрести почти в каждом магазине программ. Как долго они останутся, предсказать трудно. Однако есть и исключение. Текстовые приключения фирмы Infocom трудно найти. Сама компания уже выпала из бизнеса, имя Infocom принял кто-то еще, и классические названия из списка изданных Infocom все распроданы. Они обязательно есть где-то вокруг, но вам

придется побегать, чтобы напасть на их след. Спросите о них в компьютерных клубах. Просмотрите гаражные распродажи. Посетите компьютерные шоу; у кого-нибудь в торговом зале может оказаться несколько таких игр для продажи. Эти игры стоят всех этих усилий.

Еще два замечания, перед тем как продолжить повествование.

1) Все эти игры были созданы для использования на персональных компьютерах выпуска середины 80-х годов. Компьютер XT с памятью менее 512K обычно вполне достаточен для их запуска - большинство программ будут выполняться и при наличии памяти в 128K. Графика CGA является правилом; некоторые не могут быть инсталированы на жестком диске, и многие имеют защиту дискет от копирования, которая не может работать на новых машинах. Ни одна из них не имеет поддержки со стороны звуковых плат. Хорошо, они не соответствуют современному состоянию техники, но мы ведь вам уже говорили об этом. Они просто высоко художественны. Цены на них разные, но ни одна и близко не приближается к современным 50, 60 и 70 долларам. Многие из них значительно ниже 20 долл.

2) Мы решили не придерживаться определенной формы при перечислении этих игр, потому что эти названия требуют особого обращения.

Игры Infocom

Представьте на мгновение черно-белыми следующие кинофильмы - «Кинг-Конг», «Осведомитель» (Informer), Wuthering Heights, The Maltese Falcon, Casablanca, Frankenstein, A Night at the Opera, Фреда Эстера и Гинджер Роджерс, мюзиклы Басби Беркли.

Вы можете внести в список и свои любимые. Главное здесь то, что были созданы великие шедевры до того, как цвет стал нормальным средством при создании картины, и эти фильмы помнятся до сих пор. Тем не менее, когда цветные фильмы начали выходить, публика бросилась на них. Киностудии быстро определили, откуда шли деньги, и очень скоро черно-белые картины стали просто историей. И, хотя сегодня мы знаем и ценим великие черно-белые ленты прошлых лет, это не заставит Тэда Тернера отказаться от цвета в кино. Публика любит цвет, она хочет цвет, и она его получает.

Конечно, то же самое случилась, когда на сцену вышло телевидение и стало конкурировать с радио. «Вы, пижоны, те, кто смотрит картинки». Но публика любит картинки, она хочет картинки, и она их получает.

То же случилось и с компьютерными играми. По мере того как технология создания, анимации, хранения и быстрого вывода на экран графических изображений совершенствовалась и поскольку издатели поставляли богатые цветом графические игры, потребители набросились на них. Неграфические, основанные только на тексте

приключения были обречены. И вместе с их кончиной ушли и некоторые действительно хорошие игры, созданные когда-то. Рынок восторжествовал. Публика любит анимационную графику, она хочет анимационную графику, и она ее получает. При этом забыт тот факт, что можно создать великую игру вообще без какой-либо графики.

Infocom была той компанией, которая делала одно дело и делала его хорошо. В пору своего расцвета она опубликовала несколько самых прекрасных текстовых приключений, когда-либо существовавших. Никто больше не смог достичь уровня этой продукции.

Для продукции Infocom характерны богатый текст, сложные головоломки и лежащая в основе единая сюжетная линия, которая все это вместе объединяет. Игры притягивали к себе не только любителей головоломок, но и всех тех, кто любил читать. Infocom была очень горда литературными достоинствами своей продукции. Ее наиболее знаменитой рекламой была полноцветная страница, показывающая весь человеческий мозг, и девиз: «Мы помещаем нашу графику там, где не светит солнце».

Трилогия Zork («Зорк»)

Infocom

Трилогия Zork фактически началась как большая игра, которая выполнялась на универсальной машине в МТИ. Созданная в основном студентами, она была искусственно разбита на три отдельные игры, которые затем были приспособлены в 1980 году к персональным компьютерам. Эти игры не имели других названий, кроме как «Части I, II и III». Эти игры не только содержали тайны и необычные приключения, но в них было и блестящее чувство юмора, которое появлялось там, где вы его меньше всего ожидали.

Если бы нам пришлось назвать список из десяти самых лучших компьютерных игр всех времен - хотя этого мы не делаем и не собираемся делать - было бы чрезвычайно трудно отказаться от внесения в него игры Zork.

Zork I («Зорк»-I)

Zork - легендарная игра, но начинается она очень просто. Вы стоите рядом с почтовым ящиком вблизи белого дома, расположенного в лесу. Все, что вы знаете, это то, что у ваших ног лежит «Великая Подземная Империя» (GUE - Great Underground Empire) - обширная система пещер и комнат, полных головоломок, сокровищ

и «гру» - ужасных созданий, которые живут и прячутся в темноте. Никем не описанные, они сразу же убьют вас, если ваша лампа загорится.

Выйдя через люк в доме, вы пускаетесь в путь, вооруженные Волшебным мечом и латунной лампой. Через короткое время вы уже плывете в волшебной лодке по реке, проходите по радуге, спускаетесь в рудники, встречаете циклопов и великанов, пересекаете кромешную тьму и запутанные лабиринты и проникаете даже за ворота Ада в поисках счастья. Приключения очень яркие и реальные, хотя они всего-лишь слова. Подобно радио, ваши мозг и воображение сами рисуют картины.

Сокровища, которые вы собираете - это ваша награда, и когда вы завладеете ими всеми, появится карта, направляющая вас к таинственному холму, где игра и заканчивается.

Zork II («Зорк»-II)

Zork II начинается на холме - там, где закончилась первая игра. Отсюда вы следуете дальше в «Великую Подземную Империю», где там и сям внезапно возникает «Колдун Фробозза», чтобы усложнить ваше существование. Никаких объяснений не дается, почему он возражает против вашего присутствия; просто он здесь, и все. По мере того как вы продвигаетесь в обследовании этой части Империи, вы должны перехитрить дракона, спасти принцессу, пролететь на воздушном шаре, раскрыть сейф и унести в качестве добычи среди прочего очень странный предмет. В конце концов, вы направляетесь в подвал, который ведет к бесконечной лестнице, ведущей вниз - к последней части трилогии.

Zork III («Зорк»-III)

Zork III - самая короткая из всех трех игр. Все в этой игре необычно и очень таинственно. Здесь нет сокровищ, которые надо собирать (хотя есть много других вещей, служащих добычей). Вы получаете очки, но вы не совсем точно знаете, за что. Фактически, вы совсем не знаете, что же делать дальше. Несмотря на это, вы упорно продолжаете идти, встречая на своем пути загадочные замаскированные фигуры и сражаясь с ними, путешествуете назад во времени, проходите через испытание «Королевской Головоломкой» (Royal Puzzle), пробегаете через пещеру, заполненную ужасными «гру», и перемещаетесь, «оседлав» очень странную штуковину. Когда вы, наконец, встречае-

тесь с таинственным «Мастером Темницы», вам приходится решить последнюю головоломку в этой игре. Наконец-то?

Эти три игры образуют интересную последовательность. Вы начинаете с обыкновенного приключения, намереваясь лишь собрать сокровища. Вы передвигаетесь вверх и вниз по Великой Подземной Империи в поисках разного добра, отдавая их, если получаете в качестве трофеев (небольшая издевка в адрес приключенческих игр того времени, поскольку многие из них имели в своей основе такой «сюжет»).

В игре Zork II вы вновь собираете сокровища, но на этот раз вы их отдаете для того, чтобы достичь конца игры. Здесь сокровища - не конечная цель сама по себе, а средство достижения финала. Они имеют ценность только в том случае, если они передаются кому-нибудь еще.

В игре Zork III сокровищ нет вообще; играющий отрешен от таких мирских забот. В качестве головоломок здесь служит все. Решая их, переживающий приключения игрок доказывает самому себе, что он имеет право быть «Мастером Темницы», т.е. создателем самих приключений.

Трилогия Enchanter («Чародей»)

Infocom

Это собрание приключений наиболее таинственное, так как волшебство - центральный стержень сюжета всех трех игр. Все вместе они образуют непрерывную сюжетную линию. Хотя в них можно играть в любом порядке, но в каждой последующей игре трудности возрастают. Так что лучше всего использовать их последовательно.

Трилогия «Чародей» уникальна среди приключений,так как в ней для решения головоломок используются заклинания. В подобных играх также имеются элементы таинственности, но только в этих играх тайна является центральной темой. Путешествие по играм трилогии «Чародей» - это путешествие по странным и таинственным ландшафтам, где фантазии становятся реальностью и в ваше распоряжение предоставлены силы «Мерлина».

Enchanter («Чародей»)

«Чародей» начинается с того, что вы, ученик волшебника, вызваны на «Круг Волшебников», и вам поручена задача одолеть злого колдуна Крилла. «Круг» считает, что новичок имеет больше шансов, так как

мало вероятно, что колдун всерьез обратит на него внимание. Не имея даже возможности произнести «Не стоит благодарностей», вы быстро попадаете на дорогу вблизи замка Крилла. Обследуя окрестности замка, вы узнаете несколько таинственных заклинаний, испытываете незнакомые ощущения от принесения вас в жертву на алтарь, разговариваете с различными животными, попадаете в типичное приключение, связанное с жаждой обладания сокровищами, и выполняете другие чудесные подвиги. Наконец, вы добираетесь до конца «Бесконечной Лестницы», для того чтобы проверить свои силы в схватке с Криллом и его друзьями.

Sorcerer («Волшебник»)

В «Волшебнике» у вас уже есть определенный прогресс: вы не ученик чародея, а странствующий маг. Однако злые силы опять разгулялись. Исчез Белбозз, глава «Круга Чародеев», и вам придется его найти. Выбравшись из «Зала Гильдии», вы вступаете на длинный путь поиска Белбозза. Ускользнув от церберов, саранчи, «гру» и ползучих растений-людоедов, вы энергично продолжаете свои поиски. В затхлой угольной шахте вас ждет потрясающая встреча. В другом месте вы превращаетесь в летучую мышь, чтобы проникнуть в стеклянный лабиринт. В конце концов, вы встречаетесь с Белбоззом, захваченным мерзким демоном, и у вас очень мало времени для его высвобождения. Когда время заканчивается, Белбозз удаляется от дел и называет вас своим преемником на посту главы «Круга Колдунов».

Spellbreaker («Разрушитель Заклинаний»)

Игра начинается с решения серьезной проблемы: волшебства перестали действовать. Заклинания, которые всегда надежно выполнялись, внезапно стали приносить странные результаты или же вовсе не выполняться. Все рассержены и ищут козла отпущения. Конечно, начинают подозревать колдунов как источник всех беспокойств. С помощью магических кубиков, которые помогают проникнуть в другие страны и земли, вы начинаете поиск источника проблем. Гигантские змеи, живые камни-существа, вулканы, «гру», великаны и другие препятствия встают на вашем пути, когда вы пытаетесь найти ответственного за неудачи в волшебствах. В последний момент конфронтации, когда вы, наконец, обнаруживаете источник проблемы, вы понимаете, что единственное решение состоит в том, что во-

лшебство должно навсегда исчезнуть из мира. Вы должны стать Разрушителем Заклинаний.

Hitchhiker's Guide to the Galaxy («Ориентир Хитчхикера в Галактике»)

Infocom

Не без помощи английского юмора Monty Pythonish, «Ориентир в Галактике Хитчхикера» стала одной из наиболее абсурдных и забавных компьютерных игр, написанных когда-либо. Это бесшабашное приключение основано на книге с тем же названием и создано в соавторстве с Дугласом Адамсом, автором книги.

Можно отметить почти как достижение то, что основной сюжет совпадает с книгой, в то время как головоломки и многие ситуации в игре оригинальны, но Адамс прекрасно справился с этим. Его стиль, хотя и довольно странный, присутствует везде; и если вам нравится книга - или только веселые игры - вам понравится и эта игра. Этот вид юмора может быть благоприобретенным вкусом для некоторых людей, однако эта игра лучше, чем чтение поэзии «Вогонов».

Вы пробуждаетесь как Артур Дент, чей дом почти снесен бульдозером. Это довольно второстепенный факт, поскольку почти вся Земля сама близка к состоянию, когда ее может снести космический флот инопланетян, для того чтобы построить скоростную автостраду. К счастью, Артуру и его приятелю Форду Префекту, путешествующему исследователю упомянутого выше «Ориентира Хитчхикера», удалось забраться в корабль «Вогонов» как раз перед большим бумом. Вы вооружены только Фордовской копией «Ориентира Хитчхикера», полотенцем и несколькими карманными «линтами».

«Вогоны» любят поэзию, однако они сочинают плохие стихи, по мнению известных специалистов вселенной. После того как чтение поэзии прижилось на борту корабля, там стали твориться странные вещи. Посмотрим - здесь имеется двухголовый Зафод Библброкс, Президент Галактики, подавленный параноик-робот по имени Марвин, космический корабль «Золотое Сердце» со своим невероятным двигателем, брюхо кита и легендарная потерянная планета «Магратеа», родина создателей более поздней большей планеты «Земля». Все это переплетается самым причудливым алогичным образом.

Planetfall («Падение планеты»)

Infocom

Это одна из тех редких игр, когда вы управляете действиями главного героя. «Звезда» «Падения планеты» - это робот по имени «Флойд». Он хоть и робот, но все-таки - нечто среднее между верным псом и шаловливым ребенком. Его личностные качества развились настолько сильно, что у некоторых играющих появляются слезы, когда в конце игры он погибает.

Известно, что люди обычно увлекаются героями с сильным характером. «Флойд» - один из самых значительных характеров в компьютерных играх. Если бы он был героем теле- и киноэкрана, он обязательно стал бы «звездой».

«Падение планеты» - это игра, которая успешно сочетает в себе приключения со значительной долей юмора. Вы добровольно вступаете в «Космический Патруль» и смело идете туда, куда «ангелы боятся идти». Сначала вы пошли в швейцары, а теперь драите палубу. Потом чрезвычайные обстоятельства заставили вас попасть в спасательную шлюпку, а затем спуститься на поверхность таинственной необитаемой планеты. Обследуя незнакомый мир, вы наталкиваетесь на «Флойда». После того как вам удалось его оживить, он становится вашим компаньоном и помощником. «Флойд» не может рассказать вам что-либо о том, что случилось на планете, поэтому вы должны сами выяснить, почему все погибли. Прокладывая свой путь через пустые города, вы постепенно составляете полную картину и узнаете секрет этой покинутой планеты. Возвращение людей назад на планету потребует значительных жертв. Остается немного времени для выполнения этой задачи, однако должно быть сделано все, чтобы спасти мир.

The Lurking Horror («Тайный Ужас»)

Infocom

Если и есть хоть один тип художественной линии или сюжета, который почти не представлен в мире компьютерных игр, так это описание ужасов. В игре «Тайный Ужас» сделана попытка заполнить этот вакуум. Однако эта игра в любом случае весьма примечательна.

«The Lurking Horror» - сказка о том, что случилось в крупном университете в конце дня. Оставшись допоздна в компьютерном зале, чтобы закончить свою работу, вы наткнулись на таинственные и пугающие вас вещи. Не рассчитывая на помощь людей, обслуживаю-

щих компьютер, вы отважились обследовать пустые коридоры и помещения, темные подвалы и туннели, места далеко не безопасные. Вдоль всего пути перед вами внезапно появляются непонятные существа и другие опасности, причем именно в тот момент, когда вы меньше всего их ожидаете. Попадая, наконец, после всех опасностей к убежищу чудовища, вы используете комбинацию сложной техники и волшебства, для того чтобы раз и навсегда (может быть) покончить с ним.

«Тайный Ужас» - явная смесь Х.П.Лавкрафта и Стефена Кинга. Скрытые намеки на Лавкрафта видны в том материале, с которым вы случайно сталкиваетесь в самом начале - это не может быть ничем иным, как частью «Necromicon» - также как и сумасшедший Профессор Алхимии, который пытается создать что-то ужасное в свой лаборатории, и атмосфера нависшей опасности во всей игре. Стиль Кинга воскрешает в памяти пустое здание поздно ночью (одного его достаточно, чтобы заставить людей занервничать), а также таинственные существа, которые передвигаются по коридорам и карабкаются по крышам. Одного уборщика достаточно, чтобы вызвать нервную дрожь. Несмотря на юмор, обычно свойственный изделиям фирмы Infocom, это - та игра, в которую вы не захотите играть, находясь один в доме после захода солнца.

Leather Goddesses of Phobos («Богини Фобоса»)

Infocom

Ни одна игра не была так разрекламирована, как эта, и в первую очередь, из-за ее предполагаемого сексуального содержания. Эта игра даже позволяет играющим выбрать для текста «уровень непристойности». В действительности в ней немного секса; вся игра - это фактически фарс на бывшую в ходу в 30-х годах мешанину из научной фантастики и приключений, содержащую лишь слабую видимость секса. Все в игре делается для смеха, а в части непристойности она и близко не может подойти к некоторым из поступков в играх Ларри-Распутника. Но это просто шумная игра с некоторыми очень тонкими стилевыми приемами, в которых секс или его недостаток не играют особой роли.

Вы сидите в баре в г.Аппер-Сандискай (шт. Огайо), когда внезапно вас выкрадывают неизвестные «Кожанные Богини Фобоса». Они хотят, чтобы вы стали «подопытным кроликом» для их сексуальных экспериментов, хотя нигде не упоминается, что это может быть, просто предложением. Не желая попасть в это, с позволения сказать, положение, вы бежите из тюрьмы с напарником (Трентом, если вы

женщина, либо с Тиффани, если вы мужчина). Затем начинается веселая игра в пространстве и времени, вы и Тиффани/Трент пытаетесь собрать невероятное количество вещей, которые могут быть превращены в оружие, и с помощью которого можно было бы победить «Кожаных Богинь». Езда по марсианским каналам, визиты в гарем, плен и побег, сумасшедший ученый, черные дыры и другие ситуации протекают в бурном темпе. Большой финал, когда приближается армия Богинь, в то время как Тиффани/Тренд лихорадочно работает над завершением машины, - кажется взятым прямо из старого приключенческого фильма.

Wizardry («Колдовство») I-III

Sir-Tech

Первоначальная игра «Колдовство» - ролевая, которая начала всю эту серию и в течение десятилетия служила стандартом, по которому оценивали все другие игры этого типа. Техника и графика этой трилогии несовершенны, если судить по сегодняшним меркам, но для этих игр это несущественно. Сюжет, герои и постановка компенсируют несовершенство техники. Игры (особенно Proving Grounds - «Испытательные полигоны») увлекают вас, и у вас нет желания оставить их. Сюжеты, в которых действуют герои с ослепительной улыбкой и показным блеском, сильно проигрывают серии «Колдовство I - III» .

Когда в 1981 году игра «Колдовство» была впервые опубликована, ничего равного ей не было. С этого момента класс ролевых игр покорил мир. Люди сходили с ума от «Колдовства», играя буквально до полного износа дискет (это было время компьютеров, имевших только дисководы для гибких дисков). Это была полномасштабная «киноэпопея» с большой темницей, которую надо было обследовать, со множеством хорошо выполненных вещей, которые надо было найти, настоящие поиски приключений, которые надо было выполнить, и полный набор характеров, с которыми надо было иметь дело. Было так много искусно выполненных странных вещей, спрятанных на всех уровнях темницы, что играющие снова и снова проходили по ней, пытаясь найти все эти вещи.

И была, конечно, большая подлость. Сумасшедший владелец замка по имени Требор сообщал «искателям приключений», что его мерзкий мститель Вердна прячется где-то в глубине десятиуровневого глубокого лабиринта. Когда играющие, наконец, достигали дна этого лабиринта, их приветствовава неоновая надпись, говорящая о том, что они обречены. Через короткий промежуток времени измененная надпись гласила: «P.S. Требор - ...!» Именно этим моментом и создалась репутация Вердны и «Колдовства».

В играх «Колдовство» вы проводите отряд максимально из шести человек через различные темницы, сражения с монстрами, собирания сокровищ и решения небольших головоломок. В течение всей игры вы осуществляете полный контроль над всеми членами отряда, решая, будут ли они сражаться или же должны убегать, какое заклинание использовать, на каких противников нападать и т.д - стандартные вещи, которые есть сегодня в любой ролевой игре. Но не надо забывать, что здесь это было впервые.

В игры «Колдовство» I и «Колдовство» II можно играть по отдельности, но для того чтобы играть в игру «Рыцарь Бриллиантов», вы должны прежде сыграть «Испытательные полигоны», потому что в первой нет средств для создания новых героев.

Wizardry I: Proving Grounds of the Mad Overlord «Колдовство I: Испытательные полигоны для Сумасшедшего владельца»

Эта игра начинается с того, что ваши герои и героини отправляются в путешествие, чтобы спасти волшебный амулет. Этот амулет украл у Требора (это имя - имя «Роберт», написанное наоборот) злой колдун Вердна (это имя Andrew наоборот). Приняв задание к исполнению, герои пробираются с приключениями до дна темницы. Каждый последующий уровень, труднее, чем предыдущий. Где-то там внизу находится Вердна. Если наши герои уничтожат его и вампиров, защищающих Вердну, то они спасутся. Конечно же, они попадают в помещение, где нет дверей. Эта игра - одна из очень немногих, которую можно точно описать как «грызущее беспокойство».

Wizardry II: Knight of Diamonds («Колдовство II: Рыцарь Бриллиантов»)

Задача ваших героев в этой игре - обнаружить доспехи и оружие, которые принадлежали легендарному «Рыцарю Бриллиантов». Есть пять отдельных частей, разбросанных по шести уровням темницы. Каждая из этих частей, когда ее находят, имеет свою собственную жизнь и должна быть отвоевана в бою, прежде чем ее можно будет взять. Затем эти части могут быть использованы как любые виды вооружения. Однако в конце игры весь полный комплект должен быть возвращен в храм. Эта игра построена на переживаниях бойца, выигравшего сражение и оставшегося ни с чем, т. е. с пустыми руками.

Wizardry III: The Legacy of Llylgamyn («Колдовство III: Наследство Ллилгамин»)

Эта игра очень похожа на первую из этой серии, поскольку вы начинаете ее с теми же героями. Кроме того, вам нужны два отряда: один - хороший, другой - плохой, поскольку в темнице есть уровни, которые допускают к себе одних, но не других. Цель в игре - найти два особых кристалла (один - хороший, другой - плохой), а затем их соединить вместе. Искатели приключений, имея эти кристаллы, могут затем пройти мимо дракона-стража Л'кбрет и продолжить поиски исчезнувшего «Шара Ллилгамин». Конечно, вы спасете свой город, а может быть и Вселенную, и предотвратите конец света.

Ultima III («Ультима»-III)

В начале 80-х годов на рынке имелась одна игра, которая не уступала в популярности игре «Кодовство», и это была «Ультима». По размерам она была значительно больше, чем «Колдовство». В этой игре действие происходило не только в темницах, но и на открытом воздухе - в городах и деревнях, в океанах, в горах и лесах. Кроме того, в городах были люди, которые могли говорить с вами и иногда давать ценные сведения. Определенным образом, эта игра было больше похожа на настоящую ролевую игру, чем «Колдовство».

В этой игре отказались от модернистских украшательств, подобно космическим путешествиям, которые появлялись в предыдущих версиях игры «Ультима», и сконцентрировались на чистой фантазии. В результате получилось эпическое приключение больших масштабов и весьма фантастическое. Богатое образами героических мифов и легенд, она даже сегодя остается выдающимся произведением среди компьютерных ролевых игр.

«Ультима III» завершает трилогию. В игре «Ультима I» вы побеждаете злого Мондейна (Mondaine); в игре «Ультима II» вы сражаетесь с его протеже - злой колдуньей Минакс (Minax). В игре «Ультима III» вас встречает плод дьявольского союза первых двух - таинственный Эксодус (Exodus).

Перед вами большая и трудная задача. Ваш отряд из четырех искателей приключений путешествует по стране Бриттания (Brittania), и нужно собирать таинственные карты, сжигать в одно мгновение специальные знаки, наносить визиты в затерянную страну и в таинственный город, открывать магические слова, обследовать темницы до самых нижних этажей и добиваться побед в многочисленных сражениях. Наконец, вы оказываетесь лицом к лицу с самим Эксодусом в «Замке Смерти», где даже полы будут подниматься против вас.

Многое нужно сделать в игре «Ультима III», и это - не игра, с которой можно покончить за один-два-три вечера. Она завершает первую из трилогий «Ультима», и конец трилогии можно охарактеризовать как чистые поиски приключений. Вторая трилогия (Ultima IV-VI) - это серия игр на моральные темы в оболочке фантастической ролевой игры. Игры этой трилогии все еще в большом ходу и по праву остаются классическими играми.

Bard's Tale I-III («Сказание Барда» I-III)

Electronic Arts/Iterplay

Эта игра появилась на рынке в 1983 году после игры «Колдовство III», и только через четыре года после этого была опубликована вторая часть серии. Не было других игр в стиле «Колдовства», которые бы соответствовали уже сформировавшемуся подходу к ролевым играм. Для большого числа любителей этих легендарных серий это ожидание оказалось слишком долгим. Вселенная, как известно, не любит вакуума, и в 1985 году появилась игра «Сказание Барда». Она была похожа на «Возвращение Блудного Сына», но лучше одетого.

Есть те, кто говорит: «Сказание Барда» - это в действительности «Колдовство», но с лучшей графикой. Это не совсем так. Хотя и существует определенное сходство между этими двумя сериями игр, «Сказание Барда» имеет свои собственные качества и достоинства, и она за короткий период времени завоевала популярность.

«Сказание Барда» ведет вас через темницу и дикие места в трех разных путешествиях-играх, имеющих одну и ту же цель - победить злого колдуна. В них можно играть в любом порядке, хотя лучше всего это делать в естественной последовательности, поскольку вы можете перенести ваш отряд из одной игры в следующую. Это позволяет вам начать более позднюю игру с хорошей суммой денег, хорошим запасом времени и очков за победы и с большей частью своего снаряжения. Это - немалый плюс. Хотя сюжеты «Сказания Барда» - не самые запоминающиеся, играть очень увлекательно, и игры остаются у вас в голове еще долго после того, как вы уничтожили вашего последнего злого колдуна. Это вполне основательная причина отнести игру к классике.

Bard's Tale I: The Bard's Tale («Сказание Барда» I: «Сказание Барда»)

Игра «Сказание Барда» протекает в Скара Брэ (Skara Brae) - месте, которое появлялось также и в играх «Ультима». Это место не очень

удобно. Большинство местного населения его покинуло, и улицы кишат монстрами. Длительная зима окружила город снежными сугробами, делая невозможными попытки выбраться из него (ваш отряд попал сюда как раз вовремя). Ваш закаленный отряд пробирается по канализационным трубам, посещает секретные катакомбы, обследует замки и башни, уничтожает бесчисленных противников и, в конце концов, одерживает верх над Мангаром (Mangar) в его тайном логове.

Bard's Tale II: The Destiny Knight («Сказание Барда» II: «Рыцарь Судьбы»)

В игре «Сказание Барда II» вы сражаетесь против Лагот Занта (Lagoth Zanta) (как вам нравятся все эти имена?). Избавиться от него будет нелегко. Для этого требуется специальная волшебная палочка, но она была разбита на кусочки, и каждый из них был спрятан в темнице в особом месте, названном «ловушкой». Эти «ловушки» - головоломки, решаемые в реальном времени, (время в игре идет независимо от того, делаете ли вы что-нибудь или нет), должны быть решены быстро. Каждое успешное решение приносит один из кусочков волшебной палочки; неудача вызывает его уничтожение. Когда все кусочки собраны, выбирается один из членов группы, который собирает из них волшебную палочку и находит ей применение, становясь «Рыцарем Судьбы».

Bard's Tale: Thief of Fate («Сказание Барда»: «Украсть Судьбу»)

В игре «Сказание Барда III» страна опустошена из-за козней «Сумасшедшего Бога Тарджена» (Mas God Tarjan). Ваш отряд посещает разные страны и времена, проходя через особые входы, открываемые заклинаниями. В каждой из них есть свои особые предметы (один или несколько), которые нужно найти. Когда все предметы собраны, отряд оказывается готов к штурму темницы и встрече с Тардженом. Просим не упрекать нас. Предупреждаем, что сюжет - не самая сильная сторона этих игр.

Wasteland («Пустынная страна»)

Electronic Arts/Interplay

В 1988 году «Пустынная страна» приняла хорошо отработанную форму ролевой игры, т. к. обстановка игры была серьезно изменена. И

так, отрешитесь от всего волшебного, вступающие в «Пустынную Страну»; но приготовьтесь к погружению в благоговейный страх из-за предчувствия того, что может произойти в ближайшем будущем.

Захватывающая сюжетная линия и фантастические виды оружия сделали мир этой игры реальным и волнующим. «Пустынная Страна» ввела в компьютерные ролевые игры концепцию развития умений и навыков с помощью обучения - современные и футуристические виды оружия, начиная с пистолетов и кончая ракетами LAW, и неистовые мутанты и роботы, при виде которых у вас волосы становятся дыбом. Такие необычные навыки и умения, как скалолазание, плавание и использование подрывных зарядов, которые стали затем характерными для компьютерных ролевых игр, дебютировали в «Пустынной Стране», и их первоначальные применения также хороши, как и те, которые последовали за ними.

Перенесясь вперед на 100 лет в будущее, вы возглавляете группу «Рейнджеров Пустыни» в пустынях юго-западной Америки, оставшихся после III Мировой Войны. Ваша задача - защитить выживших и помочь восстановить общество. Поступила информация о странных событиях, и вы пытаетесь понять их причину, чтобы спрогнозировать будущее. Для начала вы и ваши «воины с большой дороги» должны победить бродяг, радиоактивных крыс, гуманоидов-мутантов, машин-мутантов, мерзких чудовищ, киборгов, болезни и жесткую радиацию. Потом вас ждут еще большие испытания.

Pirates! («Пираты!»)

Microprose

Эта игра - для тех, кто когда-либо хотел стать пиратом. Вы - пират в золотую эпоху расцвета пиратства, когда все, кто любил золото и серебро, плавали на галеонах через Атлантику от Америки до Испании. Все сводится к тому, чтобы награбить как можно больше денег и уйти на покой состоятельным и уважаемым человеком. Чем больше денег и земли у вас есть в конце игры, тем выше ваш ранг.

«Пираты!» завоевали все виды наград вскоре после своего первого появления в 1987 году; и даже если бы эта игра и не завоевала никаких призов, она все равно была бы одной из самых лучших развлекательных программ во все времена.

Действия в игре происходят в Вест-Индии и охватывают период с 1560 по 1700 годы, известные иначе как «Золотой Век пиратства». Игра основана на поведении и поступках людей того времени - они плавали на кораблях, командовали отрядами моряков, воевали в сражениях на суше и на море, штурмовали форты и спасали детей от рабства. Они также ухаживали за хорошенькими женщинами, заклю-

чали политические соглашения с местными правителями, искали потерянные сокровища и фехтовали до смерти с контрабандистами, каперами и коррумпированными вельможами. Иногда они останавливались, чтобы перевести дух.

«Пираты!» совмещают в себе аркадные действия (плавание под парусами, фехтование, пушечные канонады и атаки на суше), приключения, исполнение ролей и стратегии с имитированием действий. Предлагается шесть готовых экспедиций, которые основаны на биографиях знаменитых пиратов, таких как Френсис Дрейк и Генри Морган. В сражениях на шпагах эмоции участников простираются от выражения силы до открытой паники. Все элементы игры превосходно сочетаются. Отсутствуют, можно сказать, только Эррол Флинн или Барт Ланкастер.

ГЛАВА 17.

*В СТОРОНЕ ОТ ГЛАВНОГО ПУТИ: ИГРЫ С ПОСЛЕДУЮЩЕЙ ОПЛАТОЙ**

Если мы возьмем большинство коммерческих игровых программ, то окажется, что все они очень дороги. Сегодня вполне обычно, что лучшие игры имеют розничную цену 60, 70 и 80 долл. Даже при самой высокой скидке и при чудесах заказов по почте такая игра вычтет из вашего бюджета до 50 «баксов» - достаточно значительную сумму.

Причин столь высоких цен на игры много. Стоимость разработки серьезной компьютерной игры сейчас может запросто превысить миллион долларов - художники, композиторы и крупные группы программистов и производственного персонала обходятся недешево. Те дискеты, которые входят в ярко украшенную упаковку игры, могут стоить более 1 долл. каждая; и чем больше дискет в упаковке, тем тяжелее она. Это означает более высокие затраты на перевозку и более высокие расценки возврата дефектных дискет. И не забудьте продажу, маркетинг, рекламу и накладные расходы компании. Все это включено в розничную цену.

Игры, покупаемые от продавцов через систему заказов по почте, и ваш местный магазин компьютеров - не единственные, однако, источники компьютерных игр. Лишь небольшой шаг в сторону от основной «магистрали» - и вы попадете в другой мир компьютерных игр и цен за эти игры.

Существует много независимых компаний, часто состоящих только из одного программиста, которые производят игры. Многие из этих игр настолько же хороши, что и те, которые вы найдете на полках магазинов, но обычно не настолько дорогие. Лучше всего, если вы сможете проверить их в деле за небольшую плату или даже бесплат-

---

* Примечание: Перевод главы 17 включен в данную книгу без сокращений, т. к. опыт уникального способа Маркетинга «Shareware» («с последующей оплатой») может быть интересен для России.

но, перед тем как решиться на окончательную покупку! Эта система распространения программ по принципу «проверь, перед тем как купить», носит название shareware («последующая оплата»).

Есть много источников программ, работающих по системе «последующей оплаты». Если вы просмотрите последние страницы любого компьютерного журнала, то обязательно увидите названия нескольких компаний, предлагающих программы всего по несколько долларов за дискету. Многие из этих программ предлагаются по системе «с последующей оплатой» (прочие распространяются за счет государства). Крупные системы услуг «он-лайн», как CompuServ, также содержат большие библиотеки программ «с последующей оплатой». BBS (Bulletin Board System - «Система досок объявлений»), которая представляет собой не такую крупную систему услуг, также имеет библиотеки программ, только ожидающих того, чтобы их загрузили в компьютер. Если у вас есть модем, выход в систему «он-лайн», то получение программы также просто, как обычный телефонный разговор. Если вы являетесь членом какой-либо группы пользователей, то у вас есть шанс, что у них тоже имеется библиотека программ «с последующей оплатой». Игровые программы в этих библиотеках обычно можно получить за плату, которая лишь не намного превышает стоимость самих дискет.

Однако нужно учесть, что даже если программы «с последующей оплатой» можно получить за небольшую плату или вовсе бесплатно, вы все-таки обязаны заплатить автору за любую программу, которую вы решили взять себе и пользоваться ею далее. Авторы не получают ничего из той суммы, которую вы выплачиваете за доступ к системе «он-лайн» или которую вы платите продавцу дискет; поэтому для того чтобы эти авторы смогли заниматься своим бизнесом, вам необходимо зарегистрироваться у самого автора. С того момента, как программа «с последующей оплатой» будет зарегистрирована, вас, возможно, будут уведомлять об усовершенствованных версиях игры, а некоторые из авторов даже смогут прислать вам по почте печатный вариант документации. Стоимость таких игр для вас, покупателя, находится в пределах от 5 до 25 долл., хотя сейчас есть игры, которые стоят несколько больше. Однако, как правило, очень редко появляется программа «с последующей оплатой», которая стоит столько же, что и имеющий самые большие скидки упакованный комплект дискет.

Метод «с последующей оплатой» на рынке программ удобен для всех и работает лишь в том случае, если конечный пользователь платит за то, что ему нравится.

Возникновение системы «с последующей оплатой»

Откуда возникла идея рынка «с последующей оплатой»? Почему бы этим программистам не посылать свои программы через магазины, как и все остальные? Проблема заключается в том, что есть большое количество талантливых программистов, для которых совсем не просто завоевать внимание крупных издателей программ, не имея уже опробованных на рынке записей программ. Другой вариант - самопубликация; но с учетом того, что реклама в журналах может стоить до 50 тыс.долл. за страницу, очень велики затраты на упаковку тысяч дискет, руководств и т.д. и нет никаких гарантий, что магазины даже возьмут программу для продажи, этот путь для большинства независимых авторов невозможен.

Система «с последующей оплатой», таким образом, оказывается единственным выходом для многих, поскольку здесь стартовые затраты очень низки. Впервые концепция «с последующей оплатой» была использована почти одновременно двумя авторами программ в начале 80-х годов - еще в начале эры персональных компьютеров. У Эндрю Флюгельмана была программа телекоммуникации с названием PC-Talk («Разговор PC»), а у Джима Баттона - программа Easy-File (позже - PC-File). Но Флюгельман для своего метода маркетинга использовал термин «freeware» («бесплатная программа»), в то время как Баттон пользовался термином «user supported software» («программа с поддержкой пользователя»), хотя по существу они имели в виду одно и то же. Вскоре после этого на рынке появился текстовый процессор Боба Уоллеса, который использовал тот же способ завоевания рынка, что и Флюгельман и Баттон, но назвал его shareware. Другие программисты также начали продавать свои программы с помощью аналогичных приемов, но без использования стандартного термина (достаточно сложная ситуация!).

Нелсон Форд, еще один программист, он же основатель Public Software Library («Библиотека общедоступных программ»), один из первых и все еще самых крупных продавцов дискет в системе «с последующей оплатой», провел конкурс терминов. Победителем вышел термин «shareware», и он стал стандартным для описания этого уникального способа маркетинга. Популярность этой бизнес системы «с последующей оплатой» стала расти, охватывая авторов программ, продавцов дискет, журналов, книгоиздателей, групп пользователей и, конечно, пользователей индивидуальных компьютеров, которые все это поддерживали.

Варианты системы «с последующей оплатой»

Стоить отметить, что термин «shareware» не означает для всех одно и то же. «Пуристы» считают, что та незарегистрированная пробная копия программы, которую вы получаете из магазина или по почтовому заказу, по существу то же самое, что и зарегистрированная версия. Авторы программ по системе «с последующей оплатой», которые являются членами ASP (Association of Shareware Professionals - «Ассоциация Профессионалов Shareware»), требуют принять этот термин в качестве стандарта как условие членства в обществе; и если вы увидите на программе надпись «ASP author member» (автор - член ASP), знайте, что программа фактически не имеет ограничений. Многие другие авторы тоже пользуются этим способом для реализации своих пробных версий.

Другие программисты настаивают на введении определенных ограничений на использование пробных версий, начиная от самым небольших - экранное сообщение напоминает вам о том, что для продолжения пользования программой необходимо внести плату - до ограничения в пользовании программой, которое может оказаться лишь чуть большим, чем простая ее демонстрация. Вы найдете также и другие вариации системы «с последующей оплатой». Одна компания предлагает серии игр, в которых только первая из серии соответствует системе «с последующей оплатой», и остальные игры из этой серии вы сможете купить только непосредственно у компании. Это дает вам хороший шанс испытать игру, прежде чем приобрести весь игровой комплект. Обязательно прочтите документацию, сопровождающую каждую из программ, чтобы понять, на каких условиях продается программа и что еще будет при ней.

Трудно сказать заранее, какие из ограничений имеются в пробной версии. Однако большинство программ, описываемых в этом разделе, в достаточной степени свободны от таких ограничений.

Пользование играми «с последующей оплатой»

Поскольку игры «с последующей оплатой» часто вводятся в компьютеры чисто электронным способом или только в виде одной или нескольких дискет, они не имеют печатных руководств. Однако в большинстве из них имеются руководства, включенные в комплект игровых файлов в виде текстового файла. Вы можете и даже обязаны просмотреть эти файлы, перед тем как пользоваться игрой.

Достаточно часто эти руководства вы можете распечатать на принтере, чтобы получить свое собственное печатное руководство. В некоторых случаях инструкции включаются непосредственно в игру. Проверьте экран с заголовком игры на наличие опции чтения инструкции; многие из игр предлагают несколько опций, перед тем как можно перейти непосредственно к самой игре, и инструкция по пользованию - одна из них.

Вирусы

Некоторые пользователи боятся программ «с последующей оплатой» из-за мифа о наличии вирусов. Однако вероятность получить вирус от программы «с последующей оплатой» не выше, чем от программ в упаковке, которые вы приобретаете в компьютерных магазинах. Поскольку торговые агенты, авторы программ и операторы вычислительных систем, включенные в распространение программного обеспечения, знают о проблеме вирусов больше, чем обычный пользователь компьютеров, они устраивают частые проверки на наличие вирусов. Следовательно, шансы получить вирус от программ «с последующей оплатой» будут значительно меньше, чем от программ, полученных из других источников. Тем не менее, очень полезно всегда проверять на вирус любую дискету, которую вы вставляете в свой компьютер - безразлично, игра ли это либо электронная таблица.

Программы системы «с последующей оплатой», достойные внимания

Мир программ «с последующей оплатой» так же подвержен изменениям, как и мир основного потока программ. Каждый день появляются новые названия, и почти невозможно знать все, что имеется на рынке программ.

Все программы, которые приведены дальше, являются самыми лучшими образцами из того, что предлагает рынок программ «с последующей оплатой». Среди самых лучших игр этого направления во все времена можно отметить Mahjong («Махджонг»), Klondike («Клондайк»), DoubleLink («Двойная Линия»), Entrap («Энтрэп»), EGA Trek («EGA-Путешествие») и все еще популярную игру Commander Keen («Командир Кин»).

Battle For Atlantis V 1.0 («Битва за Атлантиду»)

(Имитация войны/стратегии)
William Soleau
EGA

Что особенного в этой игре

«Битва за Атлантиду» подобна настольной игре Risk («Риск»), но позволяет компьютеру взять на себя все мельчайшие детали. У настольной игры есть проблема: вы должны найти напарника. «Атлантида» же решает эту проблему, предоставляя вам в качестве оппонента компьютер. Игры протекают относительно быстро, обычно за 8-15 минут, так что вы можете играть даже в тех случаях, когда у вас на это не так уж много времени.

Краткое содержание игры

Как вы можете сделать вывод из названия игры, она включает в себя попытку завоевания мифического континента - Атлантиды. Игра начинается с того, что каждому оппоненту дается право случайным образом выбрать государства Атлантиды. Затем вы должны, управляя своей армией, завоевать соседние государства. Имеется много стратегий, но победителю дается небольшое преимущество, а также другие возможности - например, преимущество владения всем островом по сравнению с владением его отдельными частями.

Игра использует полноцветные возможности графики EGA. Начать игру очень просто, но есть семь уровней трудности и по мере того, как ваши умения будут увеличиваться, вы сможете решать более трудные варианты игры.

Bass Tour («Поход за Окунем»)

(Имитация спорта)

Richard Olsen
CGA/EGA/MCGA/Hercules

Что особенного в этой игре

Некоторые люди полагают, что рыбной ловлей в США занимается больше людей, чем любым другим видом спорта. Несмотря на это, компьютерные игры на тему рыболовства почти полностью отсутствуют. Игра «Поход за окунем» - не просто игра, это прекрасная состязательная имитация реальной ловли окуня, которая доставит вам массу удовольствий. Вам предоставляется все, что может понадобиться рыболову: лодка, полная коробка с принадлежностями, набор удочек и катушек и даже электронное устройство в виде ультразвукового «искателя рыбы». Тот факт, что есть столько различных вариантов выбора, делает эту игру настоящим испытанием в выборе наилучшей комбинации оборудования и приемов рыбной ловли.

Краткое содержание игры

Как и в настоящей рыбной ловле, на игру влияют многие переменные: погода, глубина воды и ее температура. Играющему сообщаются текущие условия. В отличие от реальной жизни, игра предлагает несколько уровней мастерства, которые определяют, насколько трудной будет рыбная ловля. Наибольший уровень трудности - действительно настоящее испытание! В каждом озере есть рыба-чудовище по имени «Лулу», которая является самым трудным препятствием; только самая совершенная комбинация оборудования, мастерства и удачи поможет поймать Лулу на крючок.

В игре используются прекрасные графические изображения, особенно впечатляющие, когда они выводятся на EGA-дисплей. Некоторые предпочитают MCGA, который может изображать 256 цветов, однако имеет более низкую разрешающую способность - это означает, что вы увидите на экране меньше деталей озера, и вам придется чаще прокручивать картину на экране. Поскольку дисплеи CGA и Hercules также поддерживаются в этой игре, почти каждый может играть в нее, что не совсем обычно, поскольку многие игры «с последующей оплатой» поддерживают не все видеорежимы. В этой игре поддерживаются также клавиатура и мышь.

Railroad Switch Challenge («Испытание с железнодорожными стрелками»)

(Самолеты, поезда и автомобили)

Fred Miller
CGA/EGA/Tandy

Что особенного в этой игре

Существует много вещей, которые люди хотели бы испытать в реальной жизни, но осуществить это очень трудно. На ум приходят вождение гоночных автомобилей, полеты на самолете или судовождение. Вождение поездов - еще один вид профессиональной деятельности из реальной жизни, которая легко захватывает воображение многих, если не большинства, людей. Эта игра предоставляет возможность играющему получить немного удовольствия от общения с компьютерной железной дорогой.

Краткое описание игры

Имитировать движение поезда, в отличие от других видов транспорта, - не так захватывающе, поэтому игра больше похожа на головоломку. Цель этой игры - с помощью переключения стрелок перевести товарные вагоны на определенные пути и сделать все необходимое для подготовки поезда к отправлению. Все это в реальной жизни хорошо известно железнодорожным инженерам-составителям поездов. Нужно сделать все это за наименьшее число передвижений, и особенно позаботиться о том, чтобы не совершить ошибок при переводе стрелок.

Интерфейс с играющим очень прост для изучения, поскольку все передвижения делаются одной рукой на цифровом поле клавиатуры. Очень мало времени занимает изучение клавиш и переход к самой игре. Играющий получает очки за то, насколько эффективно выполняются необходимые передвижения, и на экране в «Зале Славы» сохраняется максимальный счет. В игре используется привлекательное изображение, и поскольку игра выполняется в графическом стандартном для CGA режиме низкого разрешения, то обладатели дисплеев EGA и Tandy могут получить более привлекательные цветовые варианты путем использования переключателя в командной строке в начале игры. Как видно из названия игры, она требует от играющего значительных усилий.

Begin: A Tactical Starship Simulation («Начало: Имитация Тактики Звездных Кораблей»)

(Воздушные/космические сражения)
Tom Nelson and Mike Higgins
Text

Что особенного в этой игре

Имитация сражений в открытом космосе была одной из самых первых компьютерных игр - еще в те далекие дни, когда компьютеры требовали целую комнату для всего оборудования, и лишь несколько человек имели к нему доступ. Многие из этих игр были названы Star Trek («Звездное путешествие») или Trek («Путешествие»), и судьба космического корабля была в руках играющего. Корабль передвигался по игровой «вселенной», разделенной на очень просто представленные сектора. Этот тип игр на многие годы привлек к себе пользователей компьютеров, и было разработано много разнообразных вариантов этой темы. Игра «Начало» - это нечто особое, хотя бы только в смысле истории, к которой она обращена.

Краткое описание игры

«Начало» - один из наиболее сложных вариантов Trek («Путешествия»). В отличие от многих подобных ей игр, она не загоняет искусственно игру в квадранты и сектора, а скорее пытается воссоздать свободный космос более реалистично. Вражеские корабли также ведут себя более разумно. Установка уровней трудности исключена; вместо этого играющему позволено выбрать размеры и расположение дружественных и неприятельских сил, обеспечивая более быстрый или более длительный ход игры, а также более легкую или более трудную игру.

Играющий в «Начало» берет на себя роль командира высокого класса, контролирующего свой флот космических кораблей. Важно обращать внимание на детали, поскольку вам необходимо знать возможности весьма разнообразных типов кораблей. В сражение втянуты целых четыре нации, и поэтому нужно следить за большим потоком информации. Как и следовало ожидать, цель игры состоит в том, чтобы уничтожить неприятельский флот. При всем внимании в этой игре к деталям, которыми снабдили ее авторы, она предоставит

возможность для длительного занятия и любителям стратегических игр.

BattleShip («Боевой Корабль»)

(Сражения на суше/на море)
Frank L. Simone
VGA

Что особенного в этой игре

«Боевой Корабль» трудно назвать оригинальной игрой, однако вывод ее на экран компьютера предоставляет определенные преимущества. Настройка (и выход из нее, после того как все сделано!) намного проще, и она также исключает необходимость то и дело запрашивать координаты. Версия Фрэнка Симона игры этого типа обеспечивает большие возможности графики VGA, плавно протекающую игру, четкое и простое меню и все средства, которые вы хотели бы получить от такой игры, включая статистические данные и список максимальных очков. Способ, который используется в игре, настолько интуитивно ясен, что вы можете пропустить все инструкции и приступить сразу к сражению.

Краткое описание игры

В игре всегда принимает участие один играющий против компьютера, и при этом требуется мышь. К стандартным средствам, используемым в играх такого рода, добавлены интересные возможности, включая рудники, острова, субмарины в подводном положении, передвижения корабля-шпиона и траление мин. Большинство из этих средств, по желанию играющего, может быть включено и выключено, и предпочтительные комбинации средств могут быть запомнены. «Боевой Корабль» предоставит вам многочасовую возможность получать удовольствие от принятия стратегических решений в сражении.

Hugo's House of Horrors *(«Дом Ужасов Хьюго»)*

(Приключение)
David P. Gray
EGA

Что особенного в этой игре

Это очень увлекательное и возбуждающее приключение в сумасшедшем доме, населенном такими созданиями, как сумасшедший профессор, летучие мыши, мумии, монстры и прочие вещи такого рода. Ваша миссия - спасти прекрасную Пенелопу, которая похищена и томится где-то в этом доме. Приключенческие игры, в полном смысле этого слова, еще не настолько характерны для мира игр «с последующей оплатой», но эта игра необычна.

Краткое описание игры

В течение игры вы бродите по дому, управляя своим экранным «альтер эго» с помощью клавиш со стрелками. Кроме того вы должны совершить массу действий и поступков, успешно решить множество мудреных головоломок. Злобная сторожевая собака, которую необходимо приручить - это одно из препятствий, которые нужно преодолеть. Игра имеет все опции, которые могут вам понадобиться, включая возможность многократно запоминать ход игры, вызывать предыдущие команды и т.д. Для игры характерны плавная анимация и полноцветная графика EGA. Окружающая обстановка дает вам реальные ощущения того, что вы находитесь внутри старого дома с привидениями. Хотя эта игра и не такая длинная, как некоторые другие приключения, вы будете заняты по крайней мере несколько очень приятных часов, пока не достигнете конца игры. И если вы еще не получили достаточно удовольствия от игры, имеется второй эпизод: Hugo II, Детектив?

The Land («Страна»)

(Фантазия/исполнение ролей)
Mike Riley
CGA, EGA

Что особенного в этой игре

Те, кто знаком с исполнением фантастических ролей, не задумываясь отправится в «Страну». Эта игра основана на популярной серии романов (Стефена Р. Доналдсона, серия Томаса Ковенанта). Если вы предварительно прочтете эти книги, это усилит удовольствие от игры и даст вам хороший задел для понимания терминов, используемых в игре «Страна», но в этом нет особой необходимости. Взятие на себя роли искателя приключений, проникновение в «страну» и обследование этих странных,но прекрасных земель - хороший способ приятного времяпрепровождения в течение нескольких часов перед компьютером.

Краткое содержание игры

Ролевые игры - не родоначальники компьютерных игр, но использование их на компьютерах устраняет необходимость во всей этой скучной возне, присущей жанру, в котором обычным делом является большая детализация. Используется стандартная ролевая система, где герой создается с различными атрибутами, хранящимися в цифровой форме. Ваш герой путешествует, обследуя «Страну», и приобретает опыт, а также подбирает предметы и информацию, которые помогут ему в поисках. Инструкции к игре немного схематичны, однако это не должно восприниматься как недостаток. Частичное удовлетворение можно получить и оттого, что в поисках приключений вы обучаетесь; по мере того как развивается игра, вы, фактически, обнаруживаете лишь потом то, к чему стремитесь.

«Страна» - очень длинное приключение, нужно встретить много людей и многое открыть. Команд много, но в основной своей части интерфейс достаточно прост, и те карты, из которых видно, как вы передвигаетесь, вполне ясные. Любой исполнитель роли или тот, кому просто интересно узнать, что же такое ролевая игра, найдет для себя приятное многочасовое занятие.

Picture Puzzle («Картинка-Головоломка»)

(Салонная игра)

Daniel Linton

EGA

Что особенного в этой игре

Проблема, которая существует в отношении используемых в реальной жизни картинок-загадок, состоит в том, что ни одна из них не может удовлетворить всех играющих; некоторые из них - слишком легки, некоторые - слишком трудны. Игра «Картинка-Головоломка» решает эту проблему, позволяя играющему самому выбрать степень трудности головоломки. В начале игры можно выбрать, что головоломка будет содержать от четырех и до более чем 1000 элементов, и любое изображение головоломки может быть использовано при установке степени трудности. И как результат, игра выдает картинки-загадки на экран компьютера с теми опциями, которые невозможны в обычной физической головоломке.

Краткое содержание игры

«Картинка-Головоломка» использует файлы (и поставляется с ними) специально сформированных картинок, имеющие имена с расширением .PUZ; они включают в себя изображение сокращенных размеров для использования в экране помощи. Но «Картинка-Головоломка» может использовать и картинки с расширениями .GIF и .PCX, которые вы создаете сами или которые могут быть получены из других различных источников, давая вам, таким образом, неограниченные возможности для выбора головоломок. Включены также и другие средства. Естественно, при большом количестве головоломок увеличится и количество прерываний, и игра позволит вам запоминать в памяти головоломку и возвращаться к ней позже. Другая привлекательная черта игры состоит в том, что, когда вы правильно поместили элемент или кусочек, линии сетки пропадают, и вы знаете, что оказались правы, и видите картинку в точности, какой она должна быть. Кроме того, при использовании некоторых картинок вы не будете применять разбиение на кусочки, выглядящие одинаково (например, голубое небо на заднем плане). «Картинка-Головоломка» позволяет вам использовать любые кусочки в любом месте, где они подойдут.

The Adventures of Captain Comic
(«Приключения Капитана Коумика»)

(Аркады/действия)

Michael A. Denio

EGA

Что особенного в этой игре

Определенные классические представители аркад стимулировали создание целого направления компьютерных игр, и один из самых популярных представителей этого направления - Марио Бразерс. «Капитан Коумик» следует этому генеральному стилю игр и включает в себя все действия и состязания, которые можно было только пожелать. Кроме того, эта игра - одна из самых привлекательных игр «с последующей оплатой», которые вы можете найти где-либо. «Капитан Коумик» - это одна из самых лучших и наиболее популярных игр «с последующей оплатой» во все времена их существования.

Краткое описание игры

Приключения состоят в следующем: «Капитан Коумик» ищет на планете Тамби три вещи: драгоценные камни, мешок с редкими монетами и корону, украшенную драгоценными камнями. По пути он встречается с препятствиями восьми уровней, а также с препятствиями, целью которых являются поиски. Нужно искать канистры с «Бластола Коула» (топливо для пушки с зажигательными ядрами), ключи (для продвижения с одного уровня на другой) и щиты (для восстановления способностей Коумика к нападению).

Стремление достичь конца игры будет держать любителя аркадных игр в напряжении в течение достаточно длительного времени. Играть можно с помощью клавиатуры (причем вы можете выбрать ваши собственные клавиши управления) или с помощью джойстика. Графика EGA - многоцветная и очень четкая, что доставляет истинное удовольствие.

EGA Gammon («Триктрак»)

(Классическая игра)

Daniel R.Evans

EGA

Что особенного в этой игре

Эта игра - привлекательная компьютерная версия настольной игры «обратный триктрак». Она позволяет двум играющим использовать компьютер вместо игровой доски, но самым важным является то, что

компьютер позволяет играть с собой одному играющему, когда другой оппонент отсутствует.

Краткое содержание игры

Игровая доска многоцветна и привлекательна, а также достаточно точна для второго участника игры. Интерфейс, который требует мышь, совместимую с Microsoft, прост и интуитивно ясен. Вы можете почти сразу начать игру, лишь только взглянув в инструкцию. Играющему предоставляется много опций, включая стандартные - такие как дублирование, а также уникальные для компьютерных игр - например, полный контроль экранных цветов. Если вас прервали, вы можете запомнить игру и возвратиться к ней позже. Компьютер имеет три уровня мастерства, так что играющие с различными уровнями способностей будут иметь в лице компьютера партнера, который сможет достойно противостоять.

Wunder Book («Книга Чудес»)

(Детская игра)
Polysoft
EGA, VGA

Что особенного в этой игре

«Книга Чудес» привлекает детей широким использованием цвета, простым символьным меню для выбора вариантов и плавным интерфейсом мыши (клавиатуру тоже можно использовать). Одна интересная особенность игры состоит в том, что эта игровая программа может выполняться не только на английском языке, но также и на испанском, французском и немецком.

Краткое описание игры

Большинство игр для маленьких детей носит обучающий характер. «Книга Чудес» - не исключение из этого; однако, когда для этого используется сочетание музыки с многоцветными изображениями, обучение может стать совершенно незаметным. Эта игра ориентирована на детей в возрасте 3-10 лет и включает в себя пять различных игр: подбирать пары предметов, различать предметы, писать их названия по буквам, находить

недостающие уровни и подбирать слова для предметов. Первые две игры предназначены для тех детей, которые еще не умеют читать, и составлены для обучения восприятию и распознаванию образов. Последние три игры - начало обучения языку и орфографии.

Прочие игры shareware, достойные внимания

Aldo («Альдоу») и Aldo 2

Ben & Dave Ibach
EGA

Привлекательный вариант стиля игр Donkey Kong. В обеих играх - цветная графика EGA, много уровней состязательности.

BlackJack! («Черный Джек!»)

Donald L.Granger
EGA/VGA/Hercules

Карточная игра в казино «блэкджек» с большим количеством опций. Игра может быть использована для получения удовольствия и для повышения уровня вашей игры. Приятная графика.

Cipher («Цифра»)

Nels Alderson
EGA/VGA/текст

Газетные криптограммы, перенесенные на экран компьютера. Играть можно полностью с помощью мыши или пользоваться клавиатурой. Имеется много трудных головоломок, но можно составлять и свои собственные.

Commander Keen: Goodbye Galaxy («Командир Кин: Прощай, Галактика»)

Apogee Software
CGA, EGA/VGA версии

Продолжение первоначальной трилогии «Кин». На этот раз в опасности сама Галактика. Много новинок: 3-мерное перспективное изображение, наклоны, более быстрая графика, поддержка звуковой

платы и т.д. Имеется три версии: для CGA, EGA или VGA с 256 цветами, соответственно по разным ценам.

Crystal Caves («Хрустальные Пещеры»)

Apogee Software

EGA

Со своей одной из самых плавных анимаций среди всех игр для ИБМ-компьютеров, эта игра забрасывает вас в поисках бесценных кристаллов на ракете на странную планету. Изобилие цветов и хорошо выполненных аркадных действий, плюс ловушки, головоломки и везде - сокровища.

Cunning Football («Хитрый Футбол»)

Cass Cunningham

CGA/EGA/VGA/Hercules

Прекрасная интерактивная имитация стратегии в американском футболе. Играющий назначает и ведет игры, которые позволяют ему (или ей) быть полным участником самой игры.

Dracula in London («Дракула в Лондоне»)

Enterprises

CGA/SDJ

Злой дух покончил с жертвами в свой стране и переместился в Анлию. Для того чтобы выследить его и поймать, вы ведете по городу отряд из шести человек. Есть множество трудных головоломок.

Duke Nukem («Герцог Ньюкем»)

Apogee Software

EGA

Более 1 МБ графики в этой коммерческой по размерам игре с аркадами/действиями. Бесстрашный герой Герцог Ньюкем спасает Землю, следуя за Д-ром Протоном до Луны и попадает в будущее Земли. Отличительная черта игры - использование параллельных уровней прокрутки изображения на экране (авторы утверждают, что это используется в играх для ИБМ-компьютера впервые!).

Frac («Фрэк»)

Max Shapiro

EGA

Один из многих вариантов «Тетриса». В игре используется трехмерная игровая поверхность и полноцветный фракционированный фон. Много трудных для решения задач.

Kung Fu Louie («Кунг Фу Луи»)

R.Salgado

EGA

Приключение на тему военного искусства; вы должны провести героя через, казалось бы, бесконечные банды врагов. Плавная и многоцветная анимация, имеется даже поддержка звуковой платы AdLib.

The Last Half of Darkness («Последняя Половина Тьмы»)

Softlab Laboratories

EGA

Можете добавить титул к наследству, доставшемуся вам от тетушки, если вы оказались способны разгадать секрет. Иллюстрированное приключение со множеством головоломок для решения и легким интерфейсом (можно использовать мышь).

Monuments of Mars («Марсианские Монументы»)

Scenario Software и Apogee Software

EGA

Астронавты исчезли на Марсе, и вы должны выяснить, почему это случилось. Обследуйте развалины, уклоняйтесь от опасностей и пытайтесь встретиться лицом к лицу с «Лицом». Это игра в те свободные от работы моменты, когда вы испытываете сильное желание кого-нибудь уничтожить.

Sandiegopoly («Сандиегополия»)

Computer Graphic Solutions

EGA/VGA

Вариант настольной игры Monopoly («Монополия»), в которой город Атлантик-Сити заменен на Сан-Диего. Цены тоже изменены! Нас всегда интересовало, «не любимая ли это игра Кармен Сандиего?» Если это так, то не попробовать ли?

Shooting Gallery («Тир»)

Nels Anderson

VGA/MCGA

Семь разных игр на тему стрельбы по цели, начиная со стрельбы по тарелочкам, карнавальных тиров и кончая стрельбой в стиле «дикого Запада». Многоцветная графика, плавная анимация. Требуется мышь.

SuperFly («Супер-Полет»)

Nels Anderson

EGA

На ваш дом напали полчища мух и других насекомых. Разгоните их по 20 комнатам - если, конечно, сможете! Три уровня мастерства, интерфейс с помощью клавиатуры, джойстика и мыши.

Vampyr: The Talisman of Invocation («Вампир: Колдовской Талисман»)

Victor H.Shao/Brian J.Weston

EGA

Увлекательная игра на тему фантазий/исполнения ролей в обстановке средних веков. В игре действует обширный мир самых разнообразных существ. Прекрасная цветная графика помогает игре и доставляет большое удовольствие.

НАЗВАНИЯ ИГР

СОДЕРЖАНИЕ

Какое впечатление оставила у Вас книга "350 лучших компьютерных игр для IBM PC"

1. Ваши любимые игры. ____________________

____

____

____

2. Описание каких игровых программ Вы хотели бы увидеть в нашем следующем сборнике. ____________________

____

____

3. Описание каких прикладных программ вы хотели бы приобрести.

____

____

____

4. Какие игры и прикладные программы Вы или Ваши знакомые могли бы описать. ____________________

____

____

____

Отрежьте и приклейте на конверт:

Куда: 198302 Санкт-Петрбург,

а/я 122

Кому: АО "Пергамент"

Если у Вас есть предложения и пожелания, можете изложить их.

Заказ 198. Тираж 10 000.
Отпечатано в СППП-2 с готовых позитивов